平成2年3月9日発行(隔週金曜日発行)第6巻第5号(通巻98号) 昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミリーコンピュータMagazine

390 YEN

1990 NO. 5

3月9日号



別冊付録 ゲームボーイFAN

ベースボールキッズ/SD戦国伝

●春を呼びこむ7大新作

仮面の忍者花丸/燃えろ!! 柔道WARRIORS

ディープダンジョンⅣ/スーパーエクスプレス殺人事件

怒Ⅲ/ゴッドスレイヤー/井崎脩五郎の競馬必勝学

最新情報 女神転生Ⅱ

超新作先取り大作戦

●3月カレンダー 魔神英雄伝ワタル外伝

超ウルトラ技 十1

感激発売! 特集連発 ドラゴンクエストⅣ

詳細攻略 第一章~第二章マップ攻略 とじこみ特集 著名人に聞く大感想大会

●『ドラクエⅣ』の超大技はじめ最新技満載!!

特別付録 ウル技(テク)新聞 緊急特報版


Nintendo
GAME BOY
この野望、そなたに託す。
そなたを、文武両道に秀でし、
まこと度量の大きい者と
見受けてのお願いがござる。
桜のつぼみの膨らむ頃、
我が軍は殺駆軍との天下分け目の大合戦に
出るつもりじゃ。
その折に、
そなたに我が軍の采配を託す。
必ずや勝どきをあげ、
この将頭駄無の、天下人となる
悲願をかなえてくだされ。
SD
株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

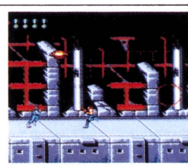
●Publisher／山下辰巳　〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社　●Supervisor／栃窪宏男
●Editor-in-Chief／山森尚　●Senior Contributing Editor／村田憲生　●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人
●Editors／相沢浩仁・黒井敏典・坂井肇・島田政幸・千葉隆司・日高律子・福永寿・三浦昭彦・山田政彦
●Editorial Staffs／荒田茂樹・市川雅文・稲田正義・岡部功子・佐藤善一・平山譲・守屋貴章
●Assistant Editors／石塚宏治・糸井賢一・市原和幸・太田貴之・大野勝久・風間尚仁・北村光広・鬼頭弥生・神野真奈美・櫛谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅原史和・菅間紀夫・杉澤英樹・鈴木浩一・曽根丈詞・高木伸明・高田雄介・谷岡推・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・広井伸也・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・寶山浩史・松本智春・三浦友子・宮嶋良政・村田学・山崎裕・山本浩司・吉岡悟
●Editorial Coordinators／湊博道・五嶋美智子　●Assistant Editorial Coordinators／兼久直樹・佐藤晴美・島地純子・関本恵理子
〈仙台クリエイティブセンター〉●Department Manager／小沢誠昭　●Assistant Editors／飯塚宝・熊谷英明・佐藤佳人・千田誠行・佐藤和浩・茂木修・津川道利・富田崇・大庭邦裕・水戸治　●Coordinator／大山ユカ　〈協力〉●Proofreader／笠原紀彦　●Contributors／K-IDEA・ゲームフリーク　●Staff Photografers／浜野忠夫・河行勝美
〈制作〉●Art Director／片野厚子　●Editorial designers／西川典枝・松尾泰男・㈱ディーズ・デザイラ・ラッキームーン・クリエイティブレイ・マッシュアイランド・渡部孝雄・柳沼健・小松雅彦・奥川奈津子・福田克穂・荒井智広・佐藤基樹・鈴木潤
●Cover Illustrater／佐々木けい子　●Cover Designer／保坂一彦　●Finish Designers／㈱創文新社・キンダイ・あくせす　●Printer／凸版印刷株式会社

☎03-459-1700
読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問内容は雑誌に書いてあることについてのみで、ゲームの解答やヒントについてはいっさいお答えしておりません。

大好評 別冊付録
●『ベースボールキッズ』など新作ザクザク
GAME BOY FAN
最新情報3作・SDガンダムSD戦国伝国盗り物語／ベースボールキッズ／双截龍　超ウルトラ技　超新作ゲーム先取り大作戦　ほか

緊急!! 特別付録
●『ドラクエIV』の大技はじめウル技満載！
ウル技新聞 緊急特報版
〈ドラクエIV大技炸裂！〉見えない気球で大空へ／カジノで安くコインを買う／聖水で敵にダメージを／トルネコが格闘場で　ほか

月イチ連載
3月カレンダー
●おなじみワタルがカレンダーで登場
魔神英雄伝ワタル外伝

110
超ウルトラ技+1

〈優勝技〉SUPER魂斗羅・プレイヤー30人増殖技・面セレクト／信長の野望・戦国群雄伝・音楽セレクト&武将紹介画面　ほか

118
30秒Q速解答



ザ・ロード・オブ・キング／ザ・マネーゲームII／悪魔城伝説／遊遊記／新・里見八犬伝　ほか

130
超新作ゲーム先取り大作戦

じゃじゃ丸撃魔伝／SDガンダム外伝／庁天童子／ピーパータイム／ダンジョンキッド／アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ほか

98 ●新作ゲームがドドンと当たる
ファミマガ読者プレゼント

124 ●新趣向パズルゲーム『ブロックアウト』
ぼくたちゲーセン野郎

101 ●テレマガの情報はこちら
テレマガSTATION

126 ●ゲームの売上動向がよくわかる
週間ファミマガヒットチャート！

103 ●中村光一さんに『ドラクエIV』の秘密を！
ファミマガJournal

138 ●ファミコン&ゲームボーイ
新作カレンダー

ゲーム別さくいん

アークティック……137
悪魔くん……137
悪魔城伝説……116,120,付録②
アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ……133
アドベンチャーズ オブ ロロ……119,120
怒III……34
井崎脩五郎の競馬必勝学……38
SDガンダム外伝……131
おそ松くん……付録②
仮面の忍者花丸……22
がんばれゴエモン外伝……113,116,付録②
キテレツ大百科……137
クォース……136
激闘スタジアム!!……116,付録②
コズミックイプシロン……付録②
ゴッドスレイヤー……32
ザ・マネーゲームII……119
ザ・ロード・オブ・キング……120
じゃじゃ丸撃魔伝……130
新・里見八犬伝……112,116,120
スーパーエクスプレス殺人事件……30,137
SUPER魂斗羅……110,112,付録②
スーパースタープロレスリング……117
ソフトボール天国……115
TITAN……135
田代まさしのプリンセスがいっぱい……114
双截龍II……付録②
ダンジョンキッド……133
ディープダンジョンIV……26
デッドフォックス……137
寺尾のどすこい大相撲……付録②
トップガンII……115
ドラゴンクエストIV……6,付録②
ドラゴンユニット……137
東風……116
忍者COPサイゾウ……115
信長の野望・戦国群雄伝……113
パワーブレーザー……136
ピーパータイム……132
ファイアーエムブレム……134
プレジデントの選択……137
ヘビーバレル……137
ヘラクレスの栄光II……113,116
ぽっくんモグラー……114
魔神英雄伝ワタル・外伝……とじこみ
摩陀羅……135
マッピーキッズ……111,付録②
庁天童子……132
女神転生II……16
燃えろ!!柔道WARRIORS……36
遊遊記……118
わんぱくダック 夢冒険……116,付録②

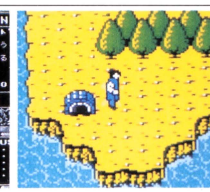
CONTENTS もくじ

1990 3月9日号 5
ファミリーコンピュータMagazine

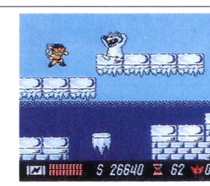
6 ●第一章から第二章へ。おてんばアリーナの冒険は？
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち
感激発売！ 特集連発

69 ●この人達の感動体験のおたけびを聞けっ！
ドラクエIV 著名人に聞く 大感想大会!!
感激発売！ 特集連発

16 ●いよいよ本編を大紹介！ 東京を渡っての大ガイド
女神転生II
最新情報 満載続報

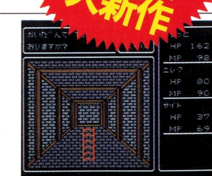



22 ●ニューフェイスの忍者がおくるドタバタアクション
仮面の忍者花丸

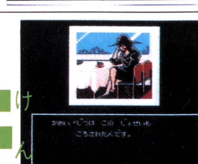


春を大期待！ 7大新作

26 ●シリーズ第4戦はマッピングも楽になっての登場
ディープダンジョンIV 黒の妖術師

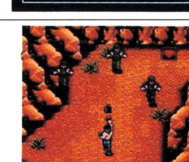


30 ●現場刑事バリの推理を働かせて、西村京太郎氏の綴った謎を解け！
スーパーエクスプレス殺人事件



32 ●アクションバリバリRPG
ゴッドスレイヤー

34 ●戦場にかけるバイオレンス
怒III



36 ●熱血技続出の燃える柔道!!
燃えろ!! 柔道WARRIORS

38 ●これで競馬のプロになれる!?
井崎脩五郎の競馬必勝学

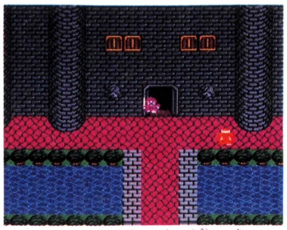

第一章から
第二章へと攻略!!
今回は第一章の終盤と第二章の序盤を攻略だ。第一章はわりと短かったけど第二章は3人パーティで長そうだぞ。マップとデータで攻略だ。
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
発売中 エニックス 8500円
消費税別
カセット
4M + 128K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイングゲーム



第一章のおさらい そして新展開へ

行方不明になった子供たちを探すため、イムルの村へ向かったライアン。今号ではいよいよダンジョンと塔を攻略するぞ。

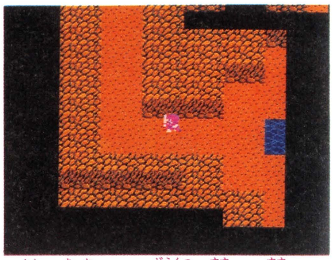
ダンジョンや塔ではフィールド上よりも少し強い敵が出てくる。イムルの村とバトランド城で買える武器・防具・道具の値段をよく見て装備を最強の状態にしておこう。



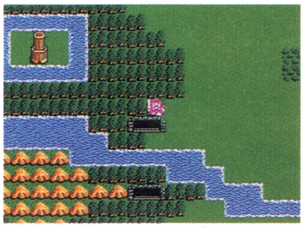
バトランド城の重い扉を開けて戦士ライアンの登場だ

まずは北西の洞窟に向かって出発。薬草を忘れずに

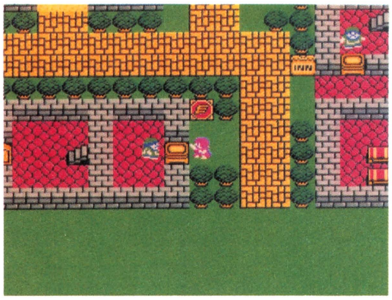




川の地下にある洞窟を進め、進め



洞窟を抜けるとすぐ左に塔が見える。まずは東のイムルの村へ



イムルの村で話を聞きまくろう

イムルの村

宿屋	1泊6G	
道具屋	薬草	8
	毒消し草	10
	聖水	20
武器屋	銅の剣	100
	いばらのむち	200
	ブーメラン	350
	くさりがま	550
	鉄の槍	880
防具屋	くさりかたびら	350
	青銅の鎧	700
	鉄の鎧	1200
	うろこの盾	180
	鉄の盾	650
	木の帽子	120

第一章 全フィールドマップ



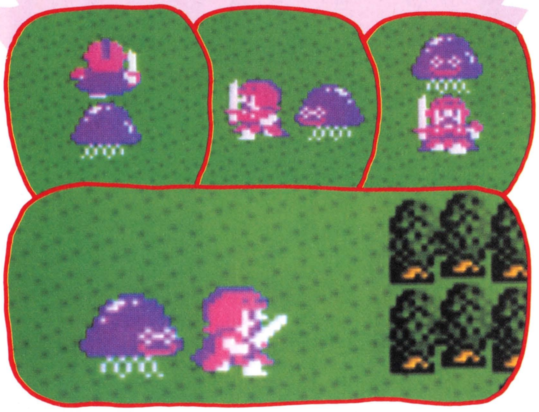
ドラゴンクエストIVの世界



バトランド城

宿屋	道具屋		武器屋		防具屋	
1泊4G	薬草	8	こんぼう	30	皮の鎧	180
	毒消し草	10	銅の剣	100	くさりかたびら	350
	聖水	20	いばらのむち	200	皮の盾	90
			くさりがま	550	うろこの盾	180
					皮の帽子	65
					木の帽子	120

ライアンの後ろにいるこのキャラはいったい…？



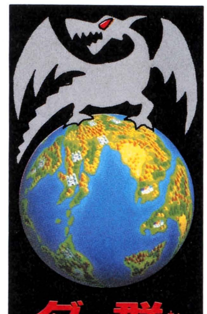
ライアンの後ろをピタリとくっついて歩くキャラ。名前はホイミン。ライアンの仲間となってくれる頼もしいヤツだぞ



危なくなると薬草を使うぞ



毒消し草を片手に戦う心構えで



群がる敵を倒しダンジョンに挑め

第一章に出てくる主なモンスターたちを紹介しよう。主人公のライアンは戦士なので呪文はまったく使えず、パワーのみで勝負するタイプ。力ではそこらのモンスターにはひけを取らないが、呪文や特殊攻撃には意外ともろい面を持っている。しかし心配することはない。1人きりの冒険だと思われていた第一章にもホイミンという仲間が登場する。第一章のみで使えるキャラでレベルアップはしないぞ。

第一章の敵キャラデータ

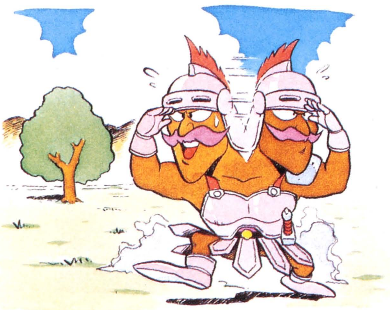
第一章のフィールド・ダンジョン、塔などで出てくるモンスターだ。宝はそのモンスターが持っている宝箱の中身だ。

きりかぶおばけ	ホイミスライム	おおみみず	エアラット	バブルスライム	はさみくわがた	スライム
						
HP 21 MP 0	HP 16 MP ?	HP 10 MP 0	HP 14 MP 0	HP 12 MP 0	HP 9 MP 0	HP 8 MP 0
G 13 EX 7	G 11 EX 7	G 6 EX 3	G 7 EX 3	G 8 EX 6	G 4 EX 1	G 2 EX 1
宝＝ 薬草	宝＝ ？	宝＝ 薬草	宝＝ 薬草	宝＝ 毒消し草	宝＝ 薬草	宝＝ 薬草
植物性モンスターだけに、よく薬草を使う。宝箱も薬草	ホイミの呪文のベテラン。ぜひ仲間になって欲しいものだ	見かけは気持ち悪いが性格は素直？ 呪文も特殊攻撃もナシ	少し手ごたえがある。同種のモンスターを呼んだりするぞ	打撃と同時にたまにだが毒を出すスライム。毒消し草を出す	強力な戦士ライアンにはもの足りない。ザコキャラの1匹	このシリーズにはかかせないザコキャラ。弱いが有名だ

ピクシー	おおにわとり	リリパット	ダックスビル	ベビーマジシャン	みならいあくま	キラースコップ
						
HP 25 MP ?	HP 24 MP 0	HP 21 MP 3	HP 22 MP 3	HP 27 MP ?	HP 16 MP ?	HP 16 MP 0
G 20 EX 16	G 20 EX 9	G 15 EX 13	G 10 EX 14	G 20 EX 18	G 13 EX 11	G 10 EX 9
宝＝ ？	宝＝ ？	宝＝ ？	宝＝ ？	宝＝ ？	宝＝ ひのきの棒	宝＝ ？
ピオリムの呪文ですばやさを上げる。なかなかの強敵だ	ときどき打撃と同時に眠らされてしまうぞ。早く倒そう	スカラの呪文で仲間のモンスターの守備力を上げる	ルカニの呪文でライアンの守備力を下げるぞ	ヒャドの呪文を使うがこいつもMPが低く1度しか使えない	メラの呪文を使うが見習いでMPが少ないので1度きりだ	力をためた後の攻撃力は1.5倍程になる。早目に倒そう

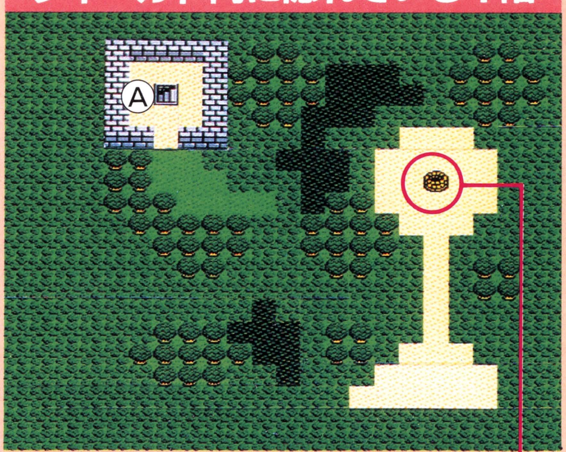
古井戸のダンジョンはどこ

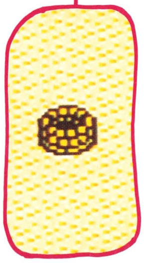
第一章のフィールド内にはどこかに隠されたダンジョンが存在している。一見何もなさそうだがある地点に立つと、画面が急に切り換わってダンジョンの1階が現れる。名前は古井戸のダンジョン。その名の通り1階にはぽつんと井戸があるぞ。地下2階まであるそうだが、いったいどんな秘密があるのだろう。塔よりもまず、古井戸のダンジョンを探すことが先決らしい。がんばって探そう。



◆イムルの村を出たら古井戸のダンジョンを探し出そう。どっこだー

フィールド内に隠れている1階





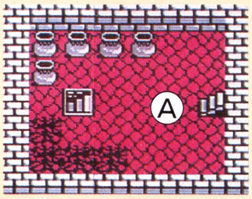
◆井戸。古井戸のダンジョンというくらいだから何か秘密が？

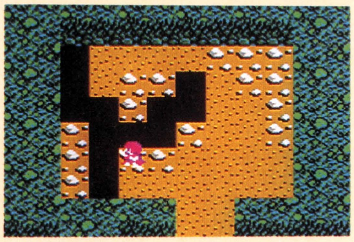
地下1階

井戸のダンジョンは長い通路の組み合わせと、小さな部屋の2つに分かれている。長い通路への行きかたは秘密。1階を歩きまわって考えてくれ。

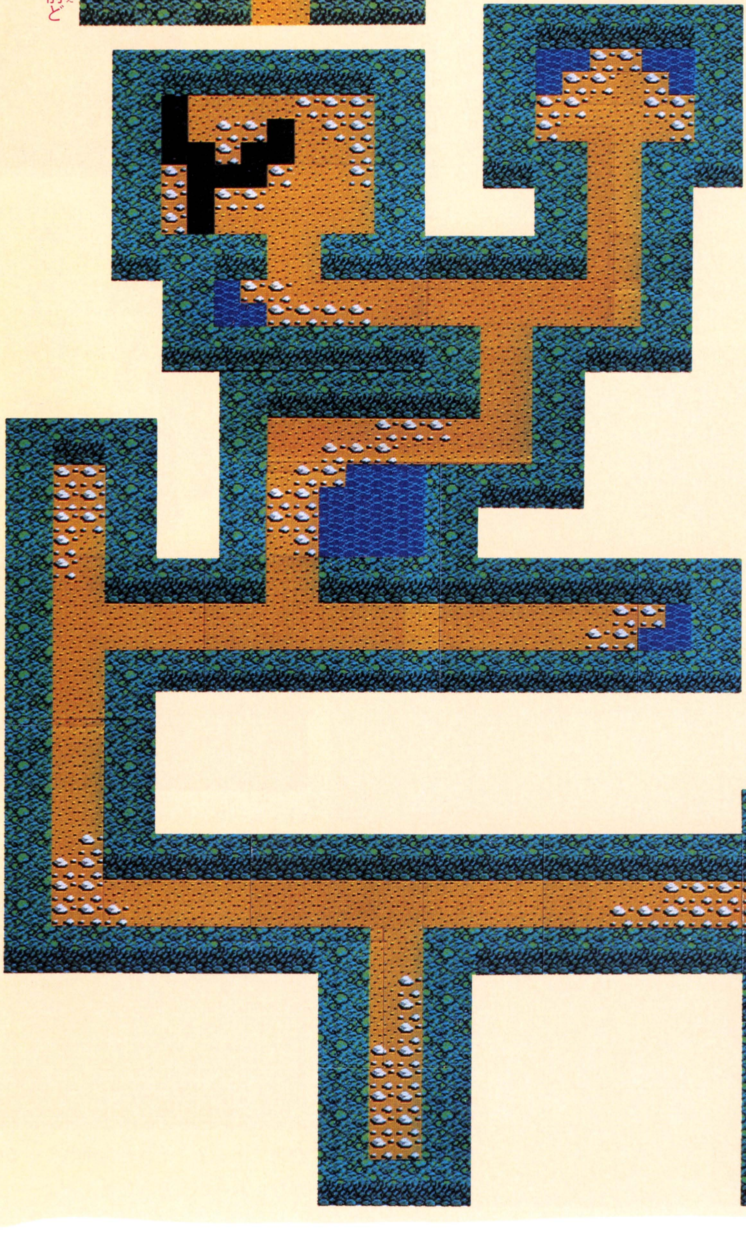
この地下1階はⅢのなつかしいダンジョンを2つ連想させてくれる。なかなか楽しい仕掛けがあるんだ。

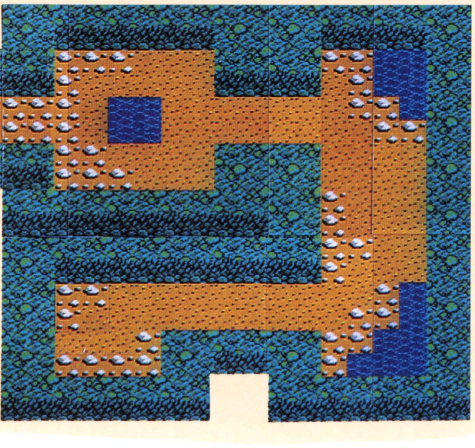
1階は出ないが地下1階ではキラースコップ・ホイミスライム・みならいあくま・きりかぶおばけの4種のモンスターが出るぞ。



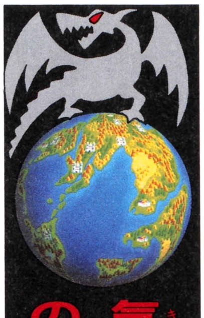


◆この裂け目は2年程前どこかで見たなー





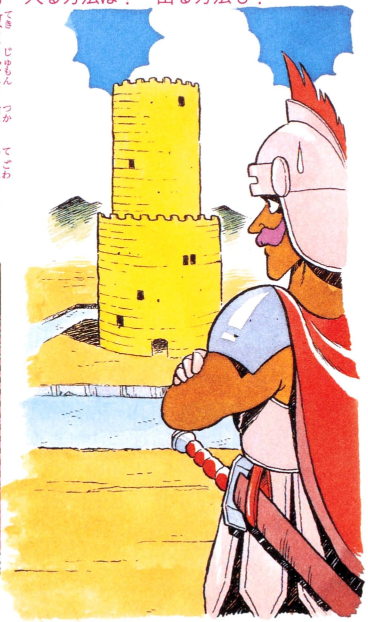
※マップ上の記号はその部分がつながっていることを示す



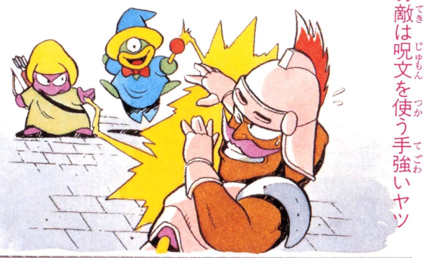
気になっていたあの塔の中へ潜入！

どうやって入ったのかは秘密だが、ともかく塔の中へ潜入。地上は4つの階に分かれているこの名も無い塔は、上に行くほど面積が狭くなっている。逆に1階などはけっこう広いぞ。1階と3階には兵士らしき人が1人ずついるので、忘れずに話をしておこう。1、2階には大きな扉があるが、カギなしで開けられるので安心。

この塔に挑むライアンはリレミトやルーラなどはもちろん使えない。持久戦を覚悟して薬草をたっぷり持って行こう。塔から脱出するには4階か2階から飛び降りるしかない。1階から出ても水に囲まれていて歩いては帰れないぞ。



⬆水の張ってある堀に囲まれている塔。入る方法は？ 出る方法も？



⬆塔の敵は呪文を使う手強いヤツ

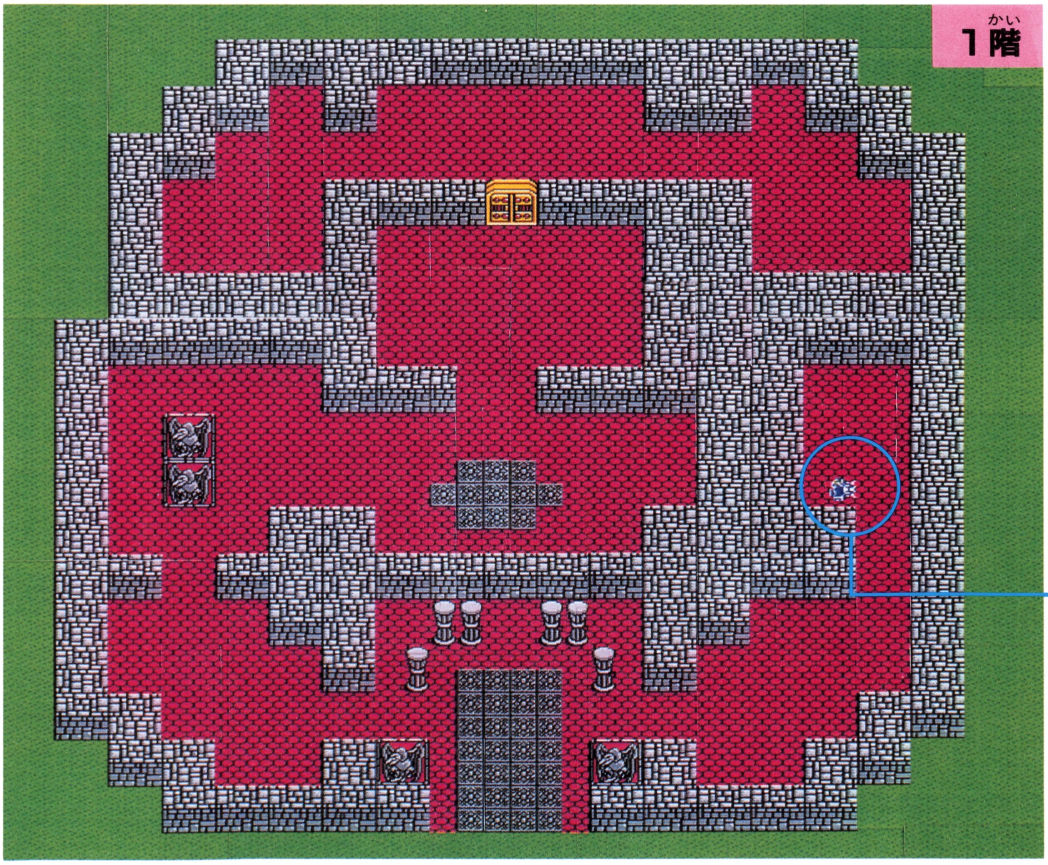


⬆あちこちにアミがあるので迷う？



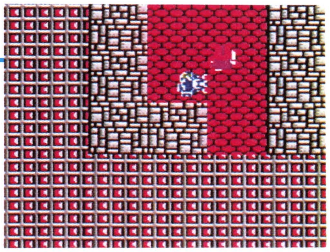
塔内で出現する敵キャラ達

1、2階	＝リリパット、おおにわとり、ピクシー、ホイミスライム、ダックスビル、ベビーマジシャン
3、4階	＝ベビーマジシャン、ダックスビル、ホイミスライム、リリパット、キラースコップ



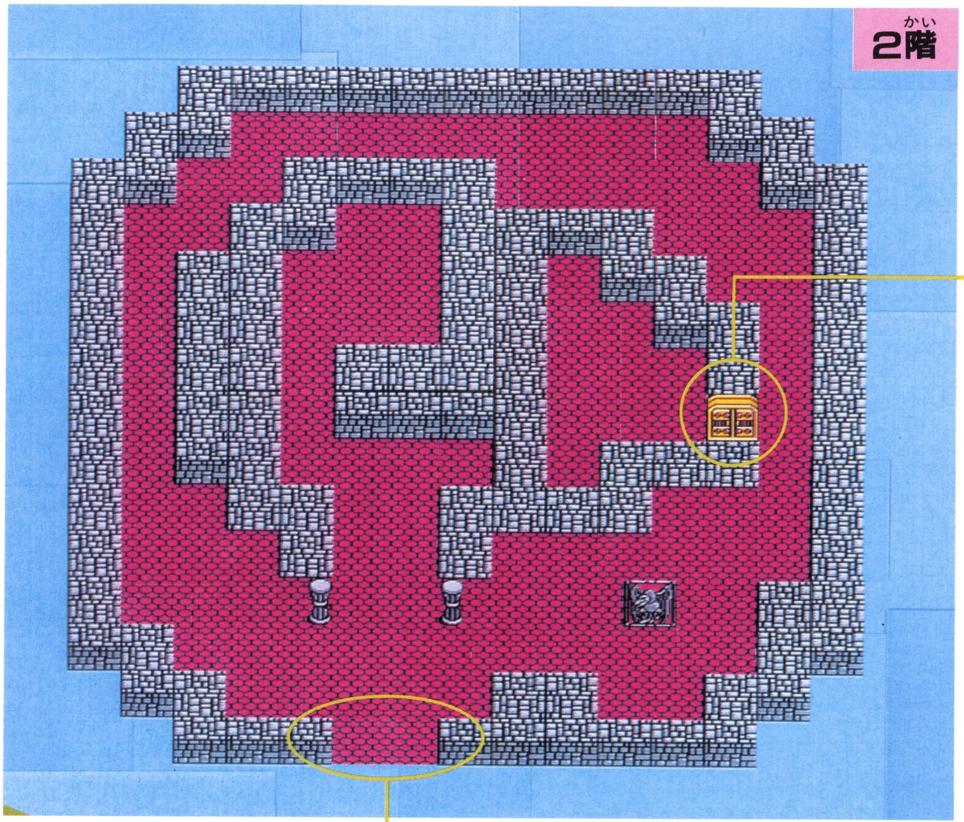


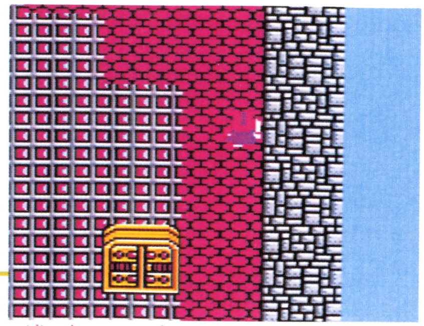
⬆ベビーマジシャンのヒャド攻撃は1度だけ。MPが底をついたときを狙え



⬆寝ている？ それとも倒れているのかな。おーい、どうしたんだよー

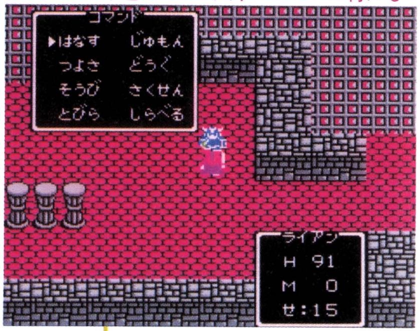
2階





扉の向こうには何があるのかな。カギなんかなくても開けられるので必ず中に入ってみようぜ

この兵士らしき人物は誰。もしかしたらバトランド城から派遣された１人？　イムルの村にも…

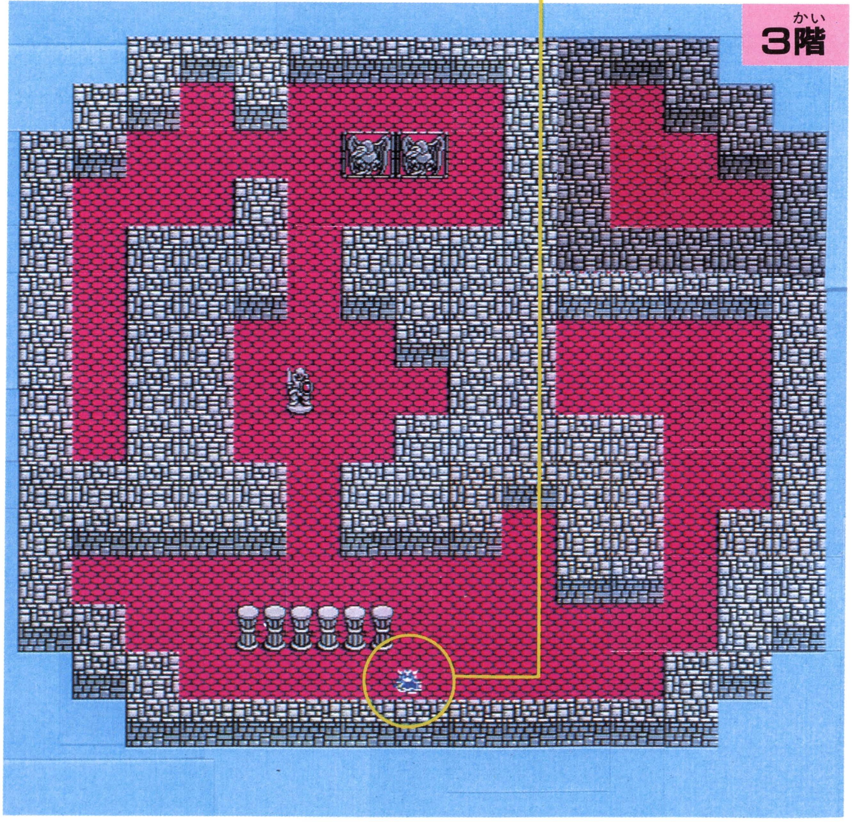


ピュー!!

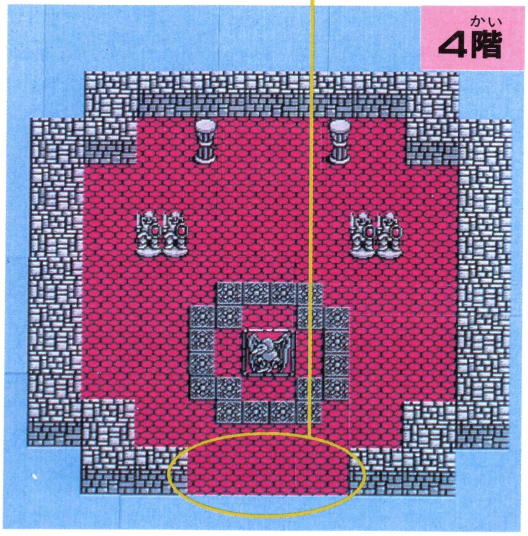


壁の切れ目から落ちると堀を越えてみごとに塔の前に着地だ

3階



4階



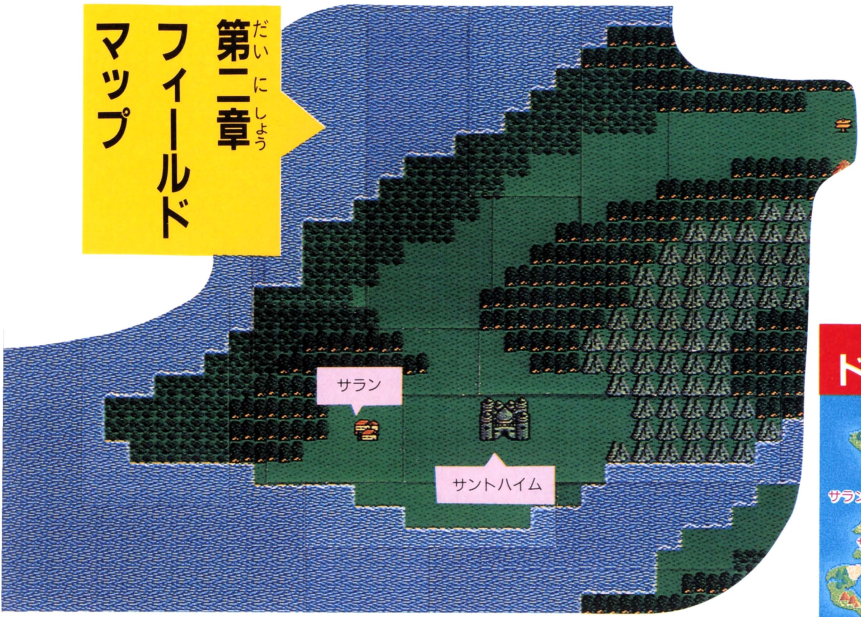


いよいよ第二章！ 3人パーティだ

このページからは第二章の攻略だ。王女アリーナ、神官クリフト、じいやブライの3人パーティ。

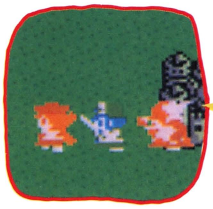
サントハイム城の王女アリーナは武闘の達人。城内では1番の実力だ。王様には止められるが自分の力を広い世界で試してみたくなり、城を抜け出して修業の旅に。ブライとクリフトをお供に出発だ。

第二章フィールドマップ



ドラゴンクエストIVの世界

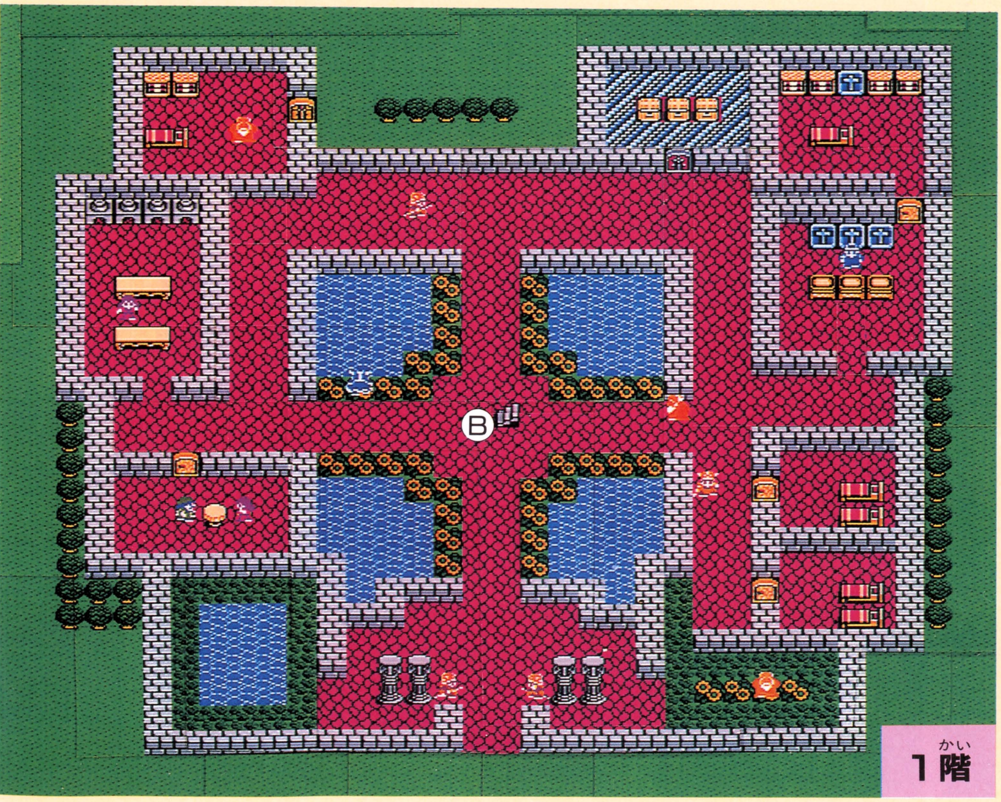




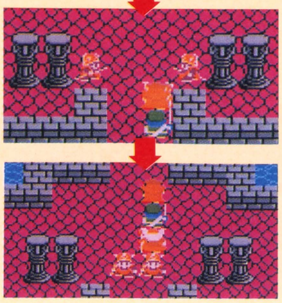
王女アリーナ、神官クリフト、じいやブライの3人で冒険だ

豪華！ 3階建てのサントハイム城

第二章の始まりはサントハイム城からだ。王女アリーナが城を抜け出すところから始まる。お城は豪華3階建て。2階は王室。3階は寝室。城下町はなしで城のみだ。



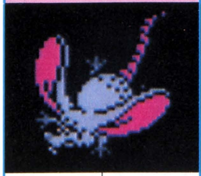
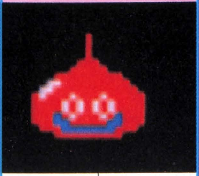


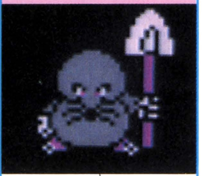


⬆⬇アリーナが近づくとサッと道を開ける兵士。苦しゅうないぞ

第二章の敵キャラデータ

おおみみずも出るが8ページで載せているので省略だ。

みみとびねずみ	キリキリバッタ	スライムベス
		
HP 11 / MP 0	HP 8 / MP 0	HP 10 / MP 0
G 5 / EX 3	G 2 / EX 1	G 5 / EX 2
宝＝？	宝＝薬草	宝＝？
中程度のザコ。アリーナで軽く倒そう	とにかく弱い。呪文も特殊攻撃もなし	第二章でのザコキャラ。楽に倒そう

あばれこまいぬ	ミノーン	つちわらし	いたずらもぐら
			
HP 22 / MP 0	HP 12 / MP 0	HP 12 / MP 0	HP 10 / MP 0
G 20 / EX 7	G 18 / EX 5	G 10 / EX 4	G 4 / EX 2
宝＝キメラの翼	宝＝？	宝＝？	宝＝薬草
少し手ごたえのあるモンスターだ	力をためる。金持ちでいいカモだ	金持ち。仲間を呼ぶのでどんどん倒そう	こいつも力をためて攻撃するモンスター



ほっておくとどんどん仲間を呼ぶつちわらし



サントハイム城からサランの村までは数歩で行ける。目と鼻の先にある小さな村がサランだ



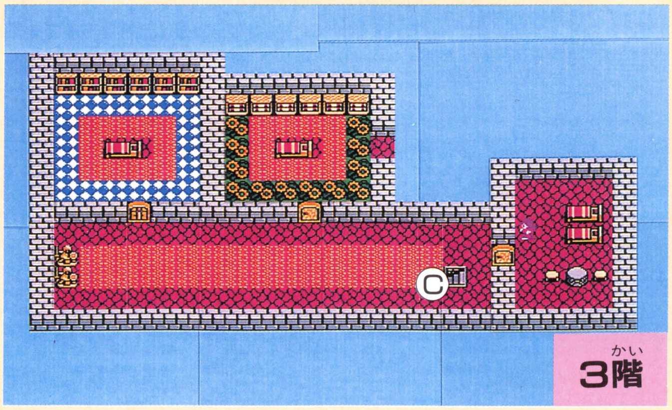
ムカッ！ いい度胸ネ。あたしを誰だと思っているの

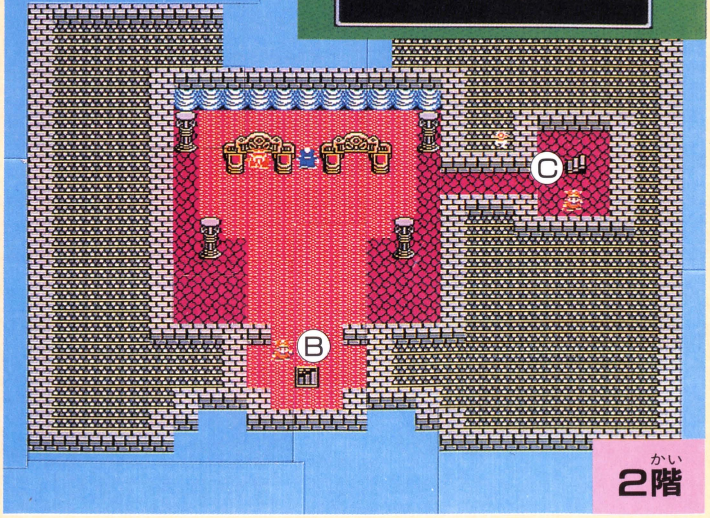


この人は王様の側近てところかな。迷惑かけるねえ



フン！ 望むところよ。武闘大会の腕ならしにいいわ





※マップ上の記号は同一のもの同士その位置でつながっていることを示す



小さな村だが教会はとてもでかいぞ

小さな村サランには道具屋がない。武器屋や防具屋にもたいしたものは売っていない。この村の特長は大きな教会。3階建ての入り組んだ構造をしていてなかなか楽しいぞ。教会の裏にある立て札へはどうやって行くのかな。



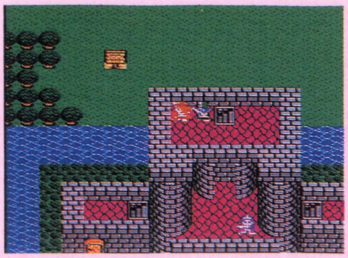
まるで交通標語のような立て札。防具は買いたい、武器も。でもGが足りないよー



へっへっへ。私がそのお姫様だなんて言っても信じてくれないかなー

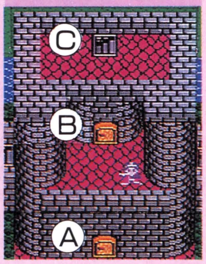
教会

1、2階ともに内部がちゃんとあり、3階は屋上という感じ。階段や扉のつながりはⒶなどの記号で見てくれ。こんな大きな教会は今まで見たことがないぜ。

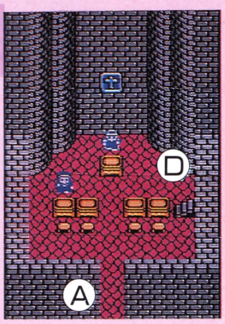


あんなところに立て札が。読めないー

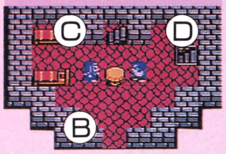
外観

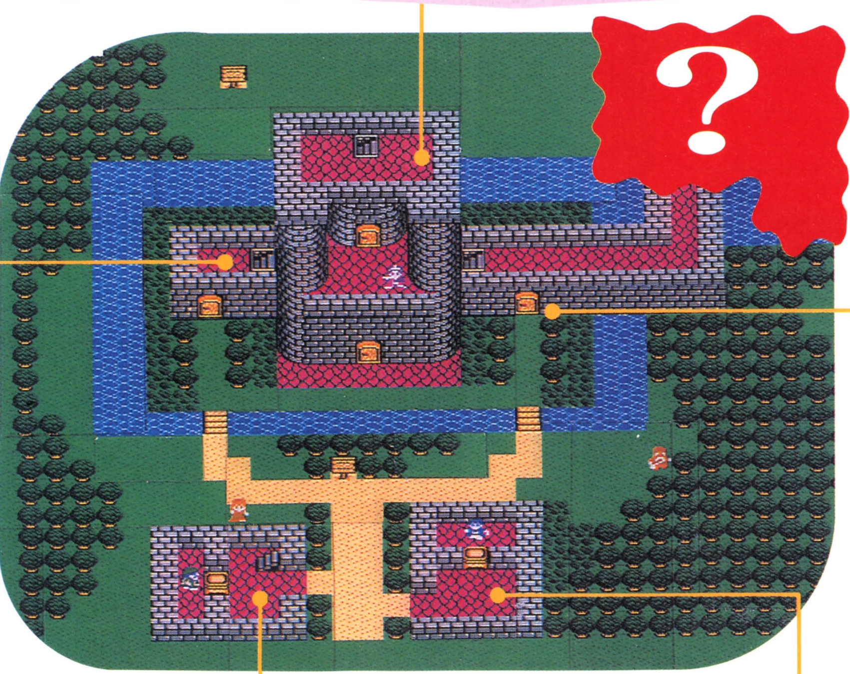


1階内部



2階内部

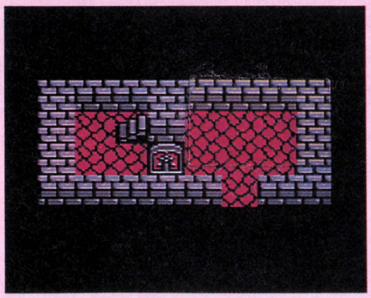




秘密の通路？

マップ上の?につながっていると思われる通路。階段を昇ると上の通路に出られるのだろうが、カギが必要な扉で進めなくなっている。たぶん上の通路は教会の裏へとつながっているのだろう。教会の裏にある立て札には何が書かれているのだろう。

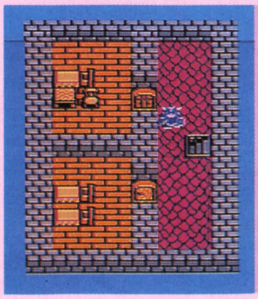




宿屋

1晩6Gで3人泊まれるとても安い2階建ての宿屋だ。2階には兵士が1人。彼の忠告をよく聞いておこう。部屋には誰もいない。夜にもう1度来てみよう。

2階



防具屋

あまりりっぱな防具は売ってないが、最初の村なのでこんなものだろう。道具屋のないこの町では薬草はこの防具屋で取り引きされている。アリーナのお供には呪文を使えるキャラが2人もいるので、あまり道具は必要ないんだね。

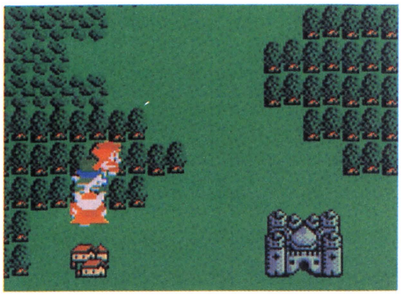


テンペの村を目指して北上

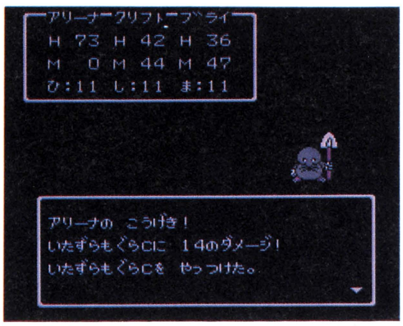
サランの村をぐるりとまわり終えて装備を整えると、次は北東にあるというテンペの村目指して出発だ。テンペの村までどのくらいあるのか分からない。サランの村のまわりで少しレベルを上げてから行くと良いかも。

第一章とは違いこの章では3人パーティ。モンスターも1度に数多く出るようになっている。しかし、ブライとクリフトの呪文にアリーナの武闘の腕が加われば恐い者なしだがね。

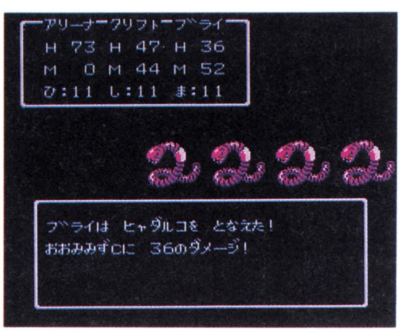
サランの村では武闘大会の情報は聞けなかったが、次のテンペの村ではどうだろう。何か重要な情報が聞けるかも知れないぞ。とりあえず行って見なくては話が進まない。まだまだ王女アリーナの旅は始まったばかり。これから先何が起こるのだろう。



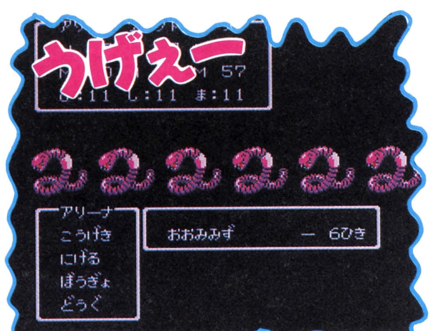
テンペの村に向かって歩こう



いたずらもぐらなんか目じゃない



ブライのヒャダルコで一掃。へっへっへ寒いだろ凍えるだろー



きんもちわりぃー。おおみみずが6匹も出やがった。許してくれー



じゃまだー。クリフトのマヌーサを使ってから攻撃だ

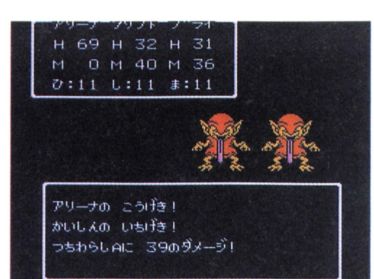


ありゃ。あそこに見える立て札は何？ 何か重要な情報が。ドキドキ

次号はテンペの村



東ってことは右だから十字ボタンの右を押せばいいのよねっ。へへっ



バシュッと会心の一撃がさく裂した！

思わずあっけにとられるアリーナとその一行。何考えているんだこいつは

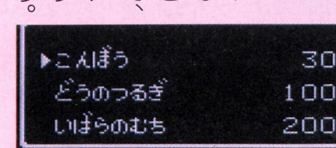


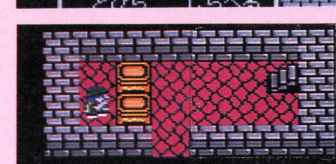


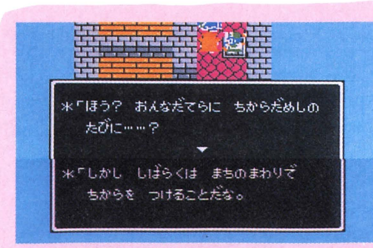
この村よりも小さな村かよ。たまにはでかい町で豪遊してみたいもんだぜ

武器屋

武器は3つしか売られていない。しかもこんなへんぴな場所でだ。パーティの主力となるアリーナは武闘家なので、へたな武器を持たせるぐらいなら素手のほうが強い。ブライとクリフトに買い与えよう。







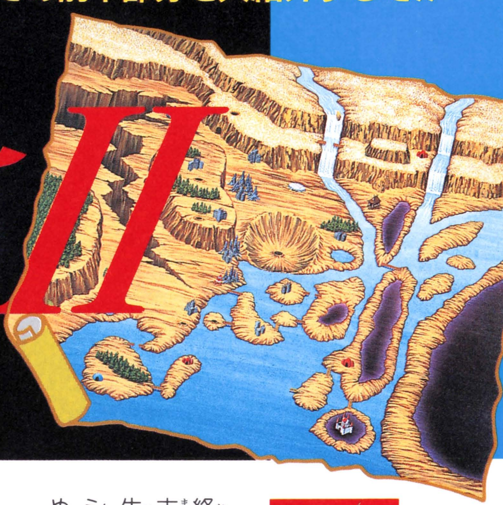
親切に忠告してくれる兵士。しかし経験値稼ぎってかったるいんだよなー



デジタル・デビル物語 女神転生II

前半部を大公開!!

「女神転生II」は、フィールドマップあり、おなじみ3D迷路あり。ストーリーも考え抜いてあり、楽しい手ごたえバッチリだ。ではその前半部分を大紹介するぞ!!



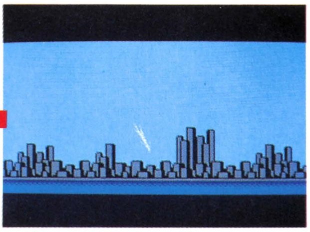
4月6日発売予定　ナムコ　7800円 消費税別

カセット 4M＋64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

人類の歴史は、終わった!! そして、時は流れて……

一九九×年、人類の歴史は終わりを告げた。まさに世紀末を迎えた地球に、わずかに生き残った人びとは、地下のシェルターの中で、息をひそめるように生きていた……。

キミがあやつる主人公は、そのシェルター内に生き残った少年だ。京浜第三シェルターのB4Fで、キミ（があやつる主人公と友人）は、体感RPG「デビルバスター」を楽しんでいた。さあ、まずは、このゲームを攻略だ。



場所は東京。アッ!!　何か光るものが、地上を直撃したぞっ!!



核爆弾炸裂!!　すべては終った



スタート画面だ。バックアップが2つついているよ

体感RPGに挑戦しよう!!

さて、まずはゲーム内ゲーム、体感RPG「デビルバスター」に挑戦だ。前作のにおいを残したこのゲーム、得た経験値や仲魔にしたモンスターは、そのままキミのものになる。体感ゲームと呼ばれているのは、そのためだったっ!!　経験値をかせぎ、仲魔を増やすのが、キミの使命だっ!!



ゲーム内ゲームでも、このRPGは本格派。ハマれる出来だぞ

ミコンの町

デビルバスターの舞台 なつかしのダイタロス

あの前作のミコンの町が、いきなり2D画面になって再登場!! しかも、ここでの目的は、あの宿敵ミノタウロスを倒すことなのだ。そのほかにも、前作で登場した、なつかしい登場人物たちにたくさん会えるぞ。前作をプレイしていない人にも、この「デビルバスター」は、絶好の肩ならしになりそうだ。

ダンジョンが2Dなので、比較的やさしくなっているわけだし、テンポのいいショートストーリーが楽しめるぞ。

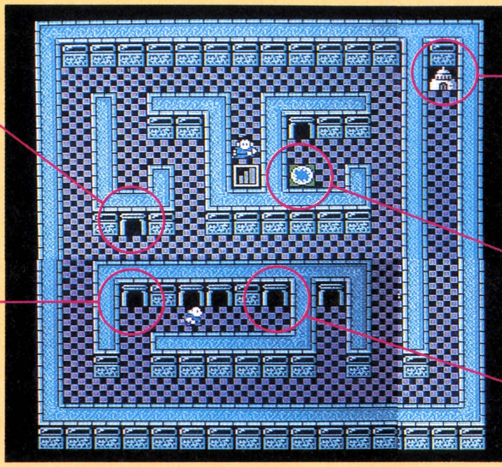
そして、この「デビルバスター」も、セーブできる。安心して続きができるのだ。



前作のファンにはうれしいね。

ダイタロスの塔8F・ミコンの町

ミコンの町は、前作のものとほとんど同じ。あのミコンの長老もいる。今回はパスワードじゃなくて、セーブをやってくれるぞ。

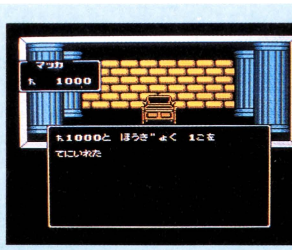


店で装備を整えよう!!

宝箱でマッカをもらい、武器と防具を買おう。素手や裸では、モンスターに勝てないぞ。装備することも忘れないようにしないとね。



う〜む。またもミノタウロスか



このマッカで装備を整えよう。ほう玉は、戦闘中にも使えるんだぞ



武器、防具には、女性用と男性用がある。注意して買おうぜっ!!

バックアップでセーブ

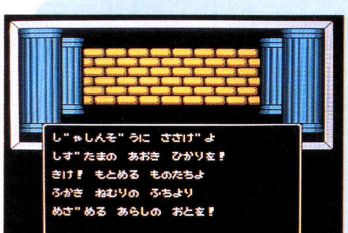
主人公（キミ）は、京浜第三シェルターのB4Fにいて、デビルバスターをプレイ中。このコンピュータルームと、ミコンの長老が、世界とゲームの中をつないでいるのだ。



ミコンの長老の部屋からつながっている。ここでセーブができるのだ

ミノタウロスを討ち倒せ!!

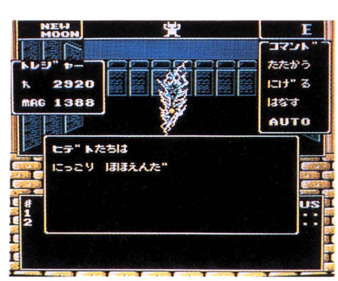
ミノタウロスを探し出し、しず玉を手に入れろ!! そして、邪神の像に捧げるのだ!! ミノタウロスを倒すには、仲魔や、質の高い武器、防具が不可欠だ。決戦の前に、準備を怠らないようにしよう。



邪神像には、迷が秘められている。しず玉が鍵だ。探し出せっ!!

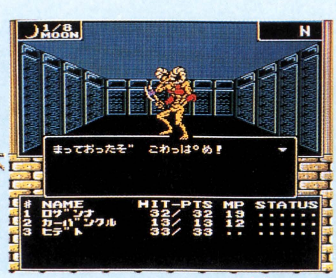
悪魔と交渉、仲魔を作れ!!

女神転生の特徴は、悪魔を説得して、仲魔にできること。IIではその交渉のしかたが、能動的になったぞっ!! 安心させたり、おどしたり、いろんなことができるのだ。

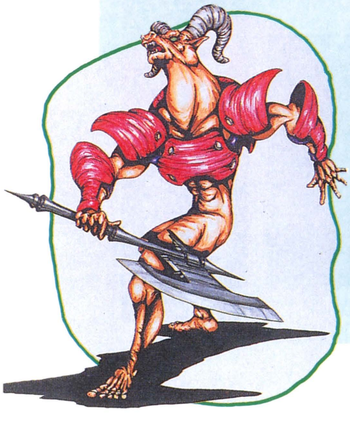


積極的に行動すれば道はひらける

なかでも、カーバンクルは、即戦力としてよし、合体してよし、ぜひ、仲魔に入れたい。



いざ、ミノタウロス!! 勝負だっ!!



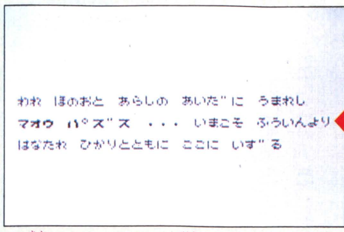
※このゲームはシャープCIでは動きません

私の名はパズズ…重大な使命を伝えに参りました。

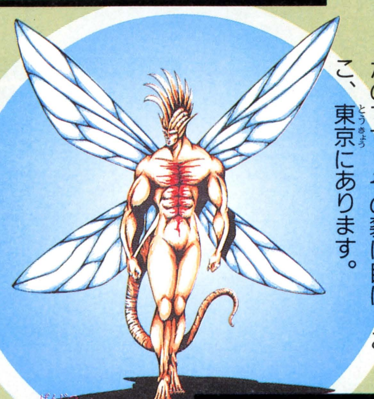
見事、ミノタウロスを倒し、しず玉を手に入れた……。デビルバスターのエンディングが現れると、しず玉を邪神像に捧げた……。その時……。まばゆい光が充満し、封印を解かれたパズズが目の前に現れた。そして、救世主としての使命をキミに話し始めた。
これは幻だろうか。しかし世界は、すでにキミを中心に大きく動き始めたっ!!



⇧邪神像に秘められた謎とは



⇧辺りは、まばゆい光に包まれ、封印より開放されたパズズが現れたっ!!



我が救世主よ。私の名は、パズズ。神の命により、重大な使命を伝えに参りました。
二十世紀末、戦争は一瞬にして、世界の文明を葬り去りました。大戦より三十五年たった今、人類は恐ろしい敵に、脅やかされています。
戦争によって生じた、次元の裂け目より、悪魔達が次々と、この世界に乗り出して来たのです。その裂け目は、ここ、東京にあります。

私が、神の使いとして、この地に降りたったところ、東京を支配する魔王、バエルによって、コンピュータの中に、封じ込められてしまいました。それをあなたが、救ってくれたのです。
我が救世主よ。実は私だけの救世主ではないのです。あなた方こそ、人類をこの危機より救い出す、神の巫子なのです。

⇩事態は急転直下。重大な使命とは何か!?





⇧かってに神の巫子にされてしまった。しかたない。一肌脱いであげよう

⇩ゲームの中の話が、現実となった!! これは大変な事になってきたぞ!!





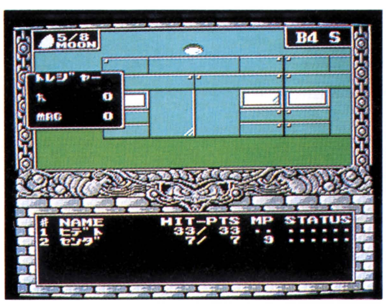
⇧死人使いネビロス。こいつがこの京浜第三シェルターを襲うボスだ

京浜第3シェルター

ゾンビがうようよ!! 試練のときが来たぞ。

主人公は、何も装備していない。武器庫から、わずかに残ったワルサーを手に入れ、ザンマの魔法を頼りに、行動開始だ。ついさっきまで静かだったシェルターの中にも、グールや、ゾンビがうようよ入り込んできている。どうやら、死人使いネビロスが、本当にいるに違いない。まずは情報集めからスタートだっ!!

⇧マッカもマグネタイトもない!! おまけに友人の経験値は0だっ!!





⇧武器がなくては戦いはできぬ。まずはここへ

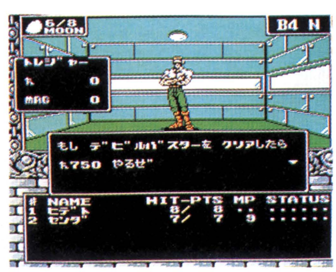




⇧この看護婦さんはB3にいるぞっ!! タダで傷を癒してくれる。やさしいな

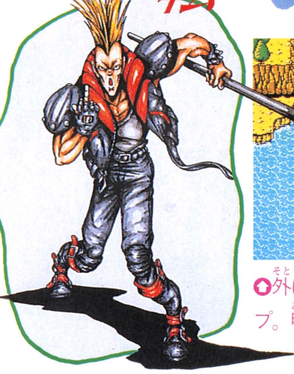
⇩飲み物は体力を回復してくれるぜ。他のお客から情報をもらっておこう!!





⇧ゲームクリアのごほうびをもらう

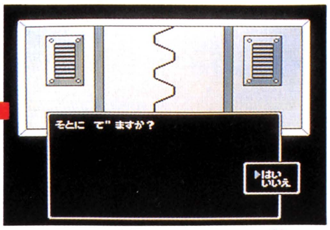
デジタル・デビル物語 女神転生II



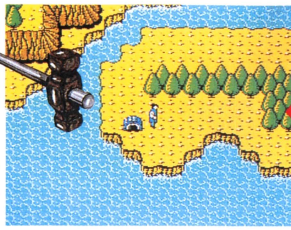
シェルターから羽田へ

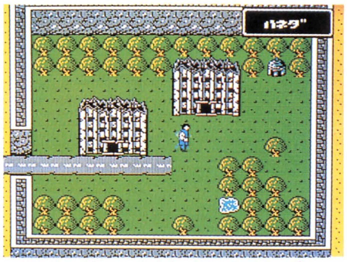
シェルターの外へ!! フィールドマップだ。

シェルターの中は、ゾンビばかり、気が腐ってくるので外にも出ちゃおう。仲魔になるモンスターもいるし、羽田まで足を伸ばせば、邪教の館や、回復の泉もある。ここらで、強くなってから、ネビロスと戦うことにしようぜ!!
羽田のダンジョンにも、人がいるので話を聞いてこよう。剣も手に入れることができる。



ネビロスを倒してなくても、外には出れるぞ。外の新鮮な空気を吸おう!!


外は２D画面のフィールドマップ。明るい外はうれしいぞ



羽田の町には邪教の館、回復の泉が

ネビロスを倒しても、大陸へ渡ることが、できない!!
モーラという大亀が、炎の割り符を探してくれれば渡してやるという。炎の割り符は、どこにあるのだろう。



トーテムポールみたいなのがチェックマン。各地にいて力になってくれる

チェックマンは、セーブをしてくれるのだ。そのほかにも仕事があるぞ。



十分に強くなって、仲魔を引き連れて…、ネビロスを倒したぞ

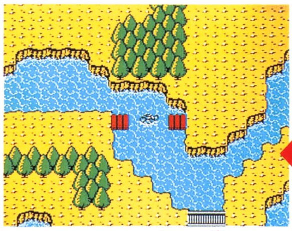




あれっ。ネビロスは倒したけど、まだ向こう岸へは、渡れないぞ

やっと、炎の割り符を手に入れたぞ。オートパイロットも手に入れたのだ




モーラに乗って向こう岸へ、だんだん敵も強くなっていくぞ

三身合体もできて、パワーアップ!! 邪教の館!!

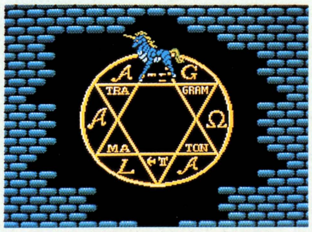
女神転生の特色をなすのが、この悪魔の合体だっ!! 悪魔の数も増え、さらに三身合体も可能になった。ただし、三身合体の場合は、カルマがグッドの悪魔でなければならないのだ。必ずしも強い仲魔ができるとは限らないので、合体後のステータスは必ずチェックすべし。わざと弱くすることも、必要だけどね。

これが合体後の悪魔。強そう!!

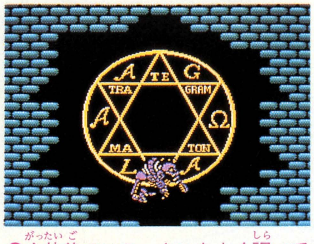




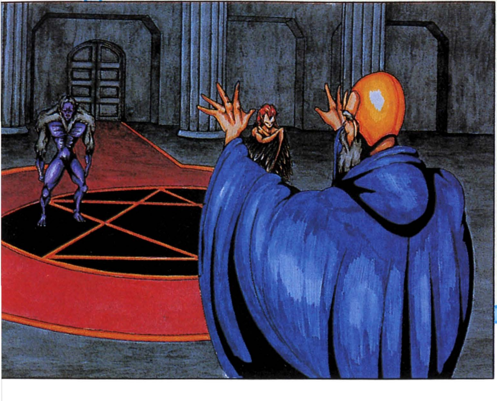
合体させたい仲魔２体、またはグッドの仲魔３体で、合体可能だ!!



魔法陣の中から、選んだ仲魔が現れる。凝った演出になったぜ!!


合体後のステータスをよく調べておこう!! 弱くなることもあるのだ


合体成功!! 合体後の仲魔のセリフがなくなって、ちょっと残念!?

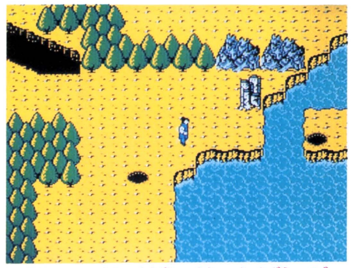


品川から渋谷

オルトロスを発見!! 魔女は東京タワーに!!

品川

品川にくる途中にあいている穴は、地下道になっていて、品川、そして東の穴へと続いている。地下道を歩いていると、突然パズスよりメッセージが!!「東京タワーにいる魔女を倒せ!!」魔女とは、いったい何者だろう。品川は、魔女の悪口だらけだが……?



北にある町が品川。穴は地下道に続く

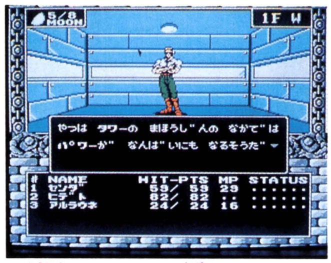


品川の町の内部。男性用の防具を売っている店が手前に見える

おっと、防具が買える店を見つけたぞ。どんな防具が買えるのかな。オルトロスは、ホテルの廃虚にいるらしい。

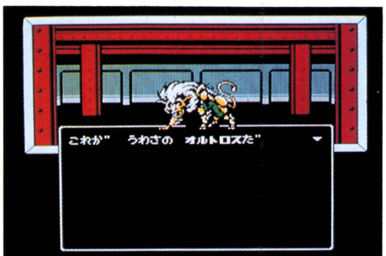
気色悪いけど、とにかく防具を買っとこう





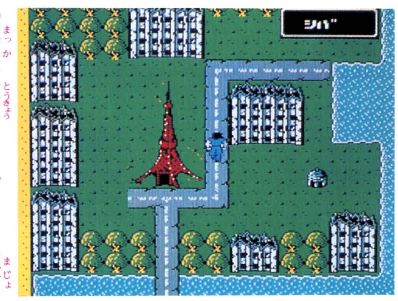
東京タワーにいる魔女のことらしい

プリンセスホテルにオルトロス!! 強い!!

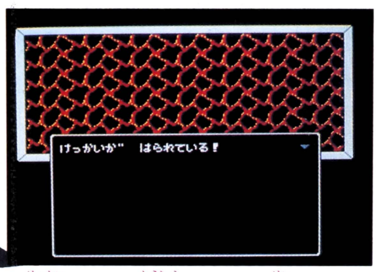


芝

東京タワーにひそむ魔女はカワイくて、優しい。だけど、ものすごく恐ろしいそうで興味津々。でも、結界が張られていて中に入れないのだ。どうすれば入れるのだろう?



真赤な東京タワー。ここに魔女がたてこもっているようだぜっ!!

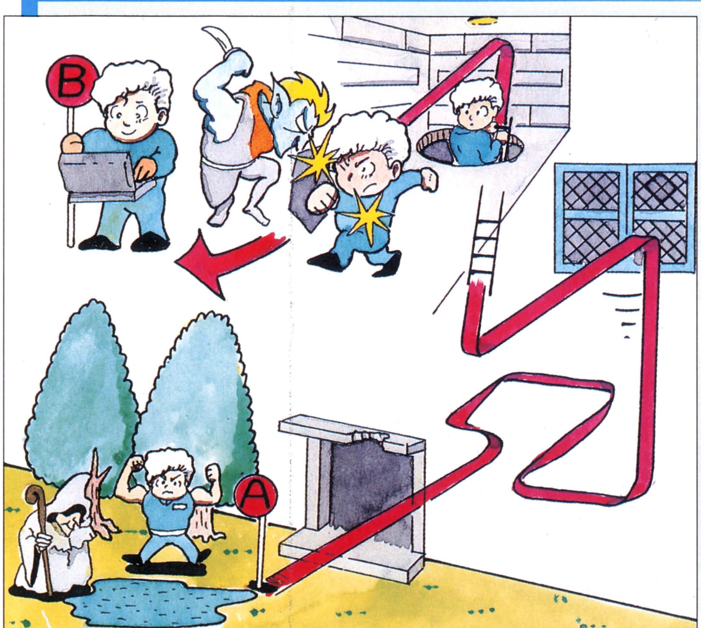


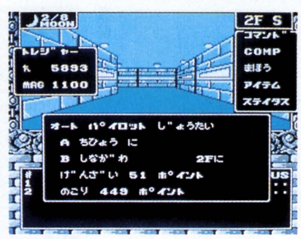
結界のため、東京タワーには入れない



オートパイロットは便利!! 使用上の注意を守ってね。

オートパイロットとは、A点とB点を結ぶ道を記憶し、何回でも往復できるプログラムだ。ただし、一方通行の扉等を通ると、全て解除されてしまうので注意が必要だ。階段やエレベーターも勝手に昇り降りしてくれて便利だぜ!!





このA、Bの地点を勝手に進んでくれる。500歩まで記憶可!!



オートパイロットが使用できなくなる場所があるので注意!!

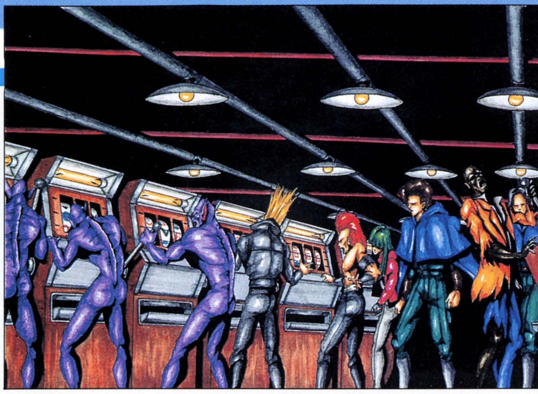


軌道上からいったん離れてしまってもサーチできるから安心

有明

娯楽の殿堂!! 遊び過ぎには要注意だぞっ!!

ここは外の世界とは打って変わって、ドハデな歓楽街!! 様々なゲームが楽しめるんだが、何といっても目玉は、闘技場だぜっ!! モンスターどうしを激突させて、どちらかが死んでしまうまで続けるんだ。だが、仲魔のモンスターが死んでしまうと痛いぜ!! 生き返すマッカは高くつくぞ。





⬆ここが有明の町。ドームが闘技場だ



⬆これはおなじみのスロットマシーン。マークが横一列にそろえば当りだ。楽しみだな。



⬆5より大きいか小さいかで賭ける。当たると倍ばいになっていくけど……



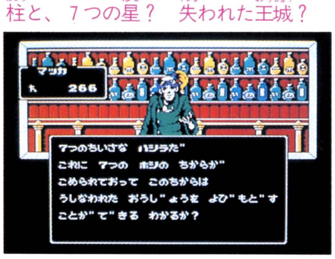
⬆彼が持っている、0から7までの3つの数字を当てる。頭の勝負だな。



⬆どんな敵と戦うかは、フタを開けるまで分からない!! レベルが違い過ぎても泣くなよっ!!

六本木

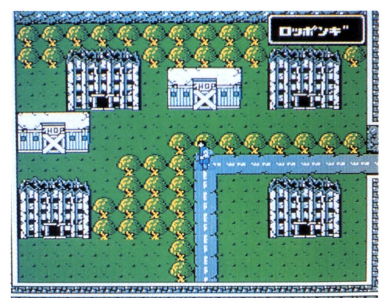
六本木に着いた。繁華街は、見るカゲもなくサビれている。六本木は、ビル同士が地下でつながっている。男には関係ない、レディース店がある。新しい情報も聞けるぞ。



⬆これも新しい情報だ。7つの小さな柱と、7つの星？ 失われた王城？



⬆悪魔をあがめるディーヴァ教。これが勢力を伸ばしているらしいぞ



⬆奥のビルへは、地下から進め

渋谷

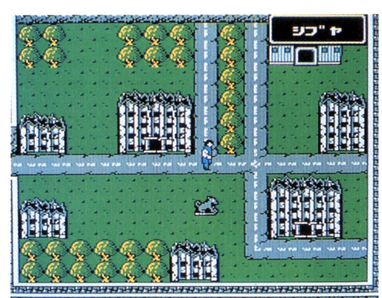
渋谷の町は、バラム教の神殿と化していた。もうここまで悪魔に汚染されていたのだ。バラムを倒し、人々を救おうぜ。建物の中には、色々な店があるよ。探してごらん。



⬆宝石商人のラグも再登場。前作よりダンディーになったんじゃない？



⬆オジさんはこれだから困るよ。女を連れてこいっていったってさあ……



⬆渋谷の町だ。ハチ公が見える

バラムを倒したけど、平和な世界を取り戻すには、まだまだ。救世主に安息はない。



⬆IDコードがないと、このビルには入れない。IDコードを探せ



⬆2036年には、宗教が流行するらしい



⬆何が神聖だ、タワケ者め。成敗してくれる





はじめまして、オイラ花丸

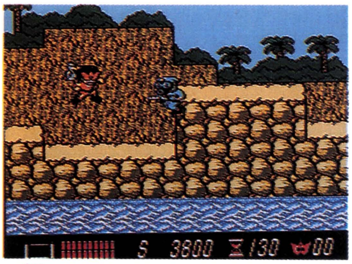
主人公は花丸って名前の忍者だ。とはいってもまだまだ修行中。「遊びの島」というレジャーランドで最近子供たちが行方不明になっているらしく、花丸は島を調べることになった。いろいろな術を駆使して島の謎を解きあかせ。



仮面の忍者花丸と花丸の強い味方、ロボット鷹の鷹丸

アクション＋カードゲーム

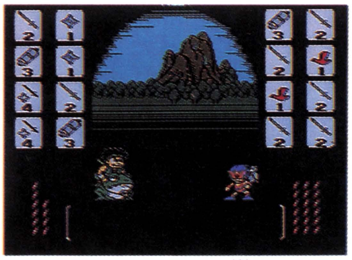
基本的にはアクションゲームで、ジャンプしたり、術や鷹丸で敵をやっつけたりしながらゴール地点にたどりつけばクリア。奇数面の最後ではボスとカードゲームで戦う。



楽しいスクロールアクションゲーム

敵はへんなヤツばかり

敵は実に個性的なヤツがそろっている。見ためはヘンなヤツらだが、なかなかどうして、結構手強いぞ。油断しちゃ絶対だめだ。

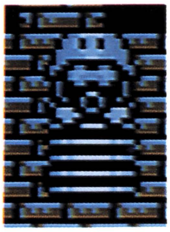


ボスとはカードゲームで戦うんだよ



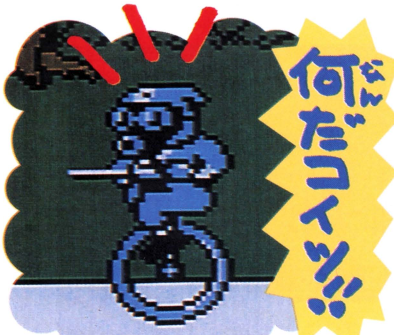
刀をかまえて突進してくるキリ蔵

ピョンピョン跳ねて近づくバネ松

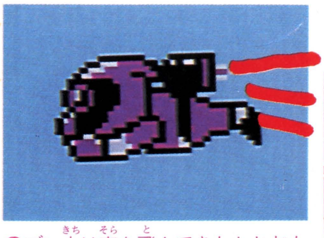




花丸をみつけると襲いかかってくるシロクマ



コイツが一番ヘンなヤツかもね。一輪車にのってくるリン太郎



ブン吉は空を飛んできたかとおもうと爆弾を落として去って行く

氷の塊をすべらせて攻撃するヒョウ太





両手ピッケル投げが得意技のヤミ十郎

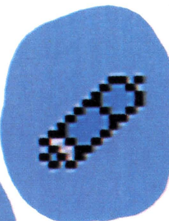


玉のりをしてやってくるタマ太郎

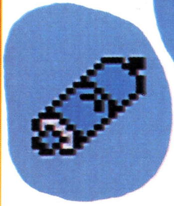


術だってつかえるんだ

画面上の大きい巻物に鷹丸を当てると術の巻物にかわるので、取れば術が使えるようになる。ただし、術は使うたびに術ポイントを消費し、消費される術ポイントは術によってそれぞれちがう。



大きい巻物は術ポイントが5も増えるのだ



小さい巻物は術ポイントが1だけ増える

巻物をあつめろ

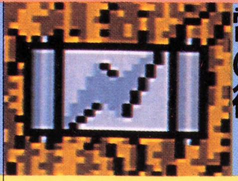
術を使うたび消費される術ポイントは画面上の巻物を取ることによって補給される。いつでも術が使えるように普段からこまめに取っておくようにしよう。



場面に応じて有利な術に切り換えていこう

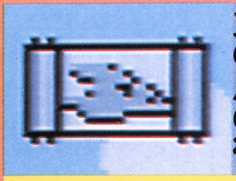
オイラがつかえる4つの忍術

雷の術



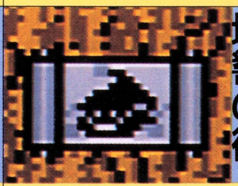
画面上の敵を全滅させることができる。威力はバツグンだ。術ポイントは10消費する。

火の鳥の術



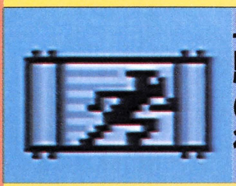
鷹丸を火の鳥にかえて、全ての敵を一撃で倒してしまう。術ポイントを2だけ消費する。

地響の術

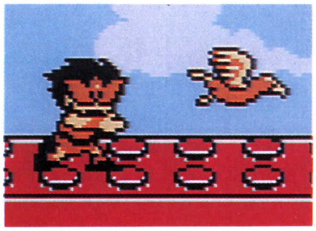


地上にいる敵だけを全滅させることができる。空中の敵には効果がない。術ポイント5消費。

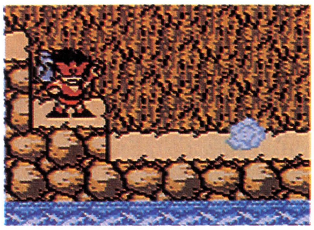
早駆の術



10秒間だけ移動速度やジャンプ力がアップする。術ポイントは5消費してしまう。



鷹丸を火の鳥にかえて敵にぶつける。かたい敵だって一撃だぞ



あわれ、敵はあとかたもなく消え去ってしまった。どんなもんだい



雷の術が炸裂だ。1人も生かして帰さないぞー。えっへっへっへ

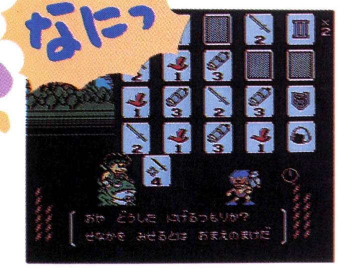


片手をあげて、さあ、術を使うぞ。敵ども覚悟しろよ



ボスとカードゲームで勝負

ボスとはカードゲームで戦う。カードゲームの内容は相手より大きな数字を出して相手にダメージをあたえるというもの。命を表す巻物か手持ちのカードがなくなったときに勝負が決まる。



時間内にカードを選べないとミス



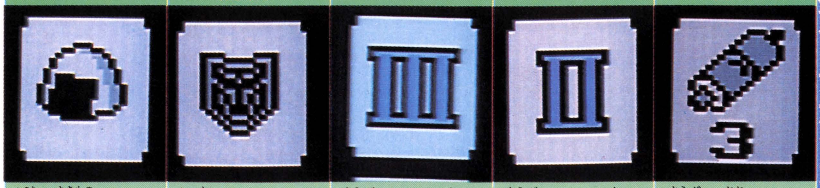
花丸の数字が大きければ相手にダメージ

相手より数字が小さいとダメージをうける

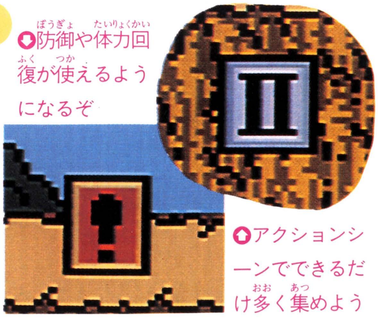


上手に作戦をたてて戦いたいね

勝負につかうカード



オニギリ	防御	×3	×2	数字
命の巻物が5だけ増える。	一回だけダメージをふせぐ。	数字×3の強さになる。	数字×2の強さになる。	数字が大きいほど強い。



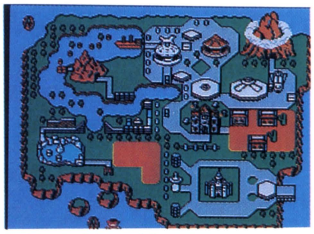
防御や体力回復が使えるようになるぞ

アクションシーンでできるだけ多く集めよう

「遊びの島」にはしかけがいっぱい



子供たちが行方不明になった「遊びの島」にはいろいろな施設があり、それが各ステージの特徴ともなっている。さまざまな地形が花丸のゆくてをはばんでくる。次はいったいどんなステージなのか楽しみにしながらクリアしていこう。

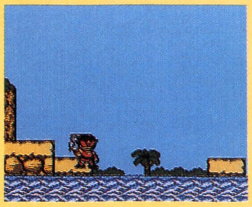


⇧謎の「遊びの島」。ここではいったい何が待ち構えているのだろう

STAGE 1 陸地がぷかぷか浮きしずみ

このステージは陸地が水の上をぷかぷかと浮きしずみしている。画面をみていると船酔いしそうだ。水に触れると花丸はやられちゃうので気をつけよう。

⇩浮いたりしずんだりするので注意しなくてはいけない

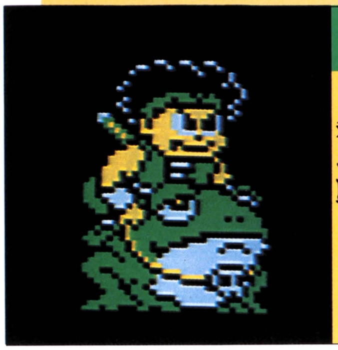




⇧ゲームは始まったばかり。まずはほんの小手調べ



⇨浮いてからジャンプで渡ろう



ボス
ガマ童子 飛之助（とびのすけ）

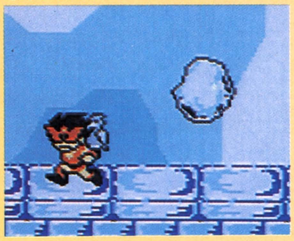
STAGE 2 すべって大変、氷の世界

ステージ2は一面氷の世界になっている。画面はとてもキレイだけど、じつは氷で足元がつるつるすべってしまう。操作になれるまでが大変だけど、一度なれてしまえばクリアはそんなに難しくはないよ。



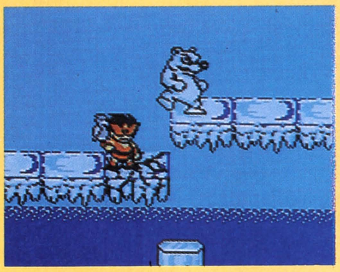
⇧じゃまなんだよなー、コイツ

⇩氷が突然ふってくる。アブネー





⇧画面をみているだけで体が冷える



⇨シロクマ野郎がじゃまだぞ



⇧やばい！ 下に落ちちゃうよー

くずれる足場

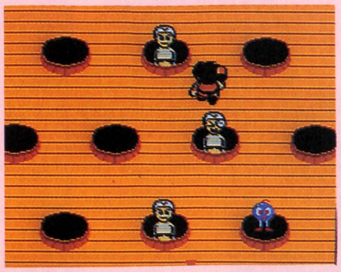
このステージには花丸の重さに耐えられなくてくずれてしまう足場がある。でも、立ち止まらずにジャンプしていればくずれないからおぼえておこう。



⇧動く足場。もちろんこの上もつるつるすべる

なんだコレ!!

仮面の忍者花丸にはもぐらたたきステージもある。画面の上から変なヤツラがおりてきて、なぜかもぐらたたきの勝負をいどんでくる。クリアできないとミスになるのでなかなかきびしい。



⇨規定数たたけないとミスだ



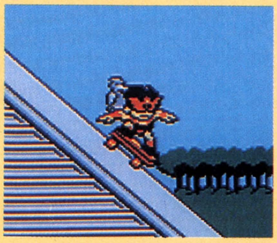
⇨なんと、もぐらたたきだ！



⇧突然こんな画面になっちゃった



↑どんどんスケボーで踏みつぶしちゃえ

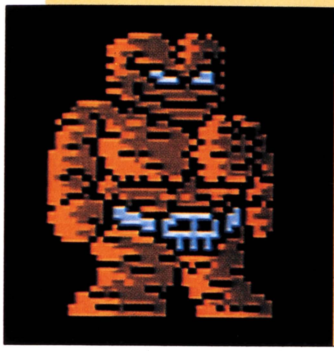

↓スピード感がとてもある

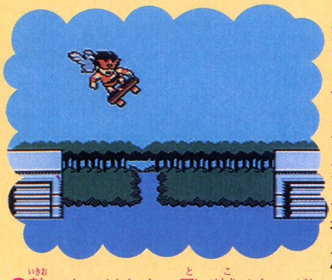


↑スケボーにのって登場だ！

STAGE 3 スケボーにのってスイスイ

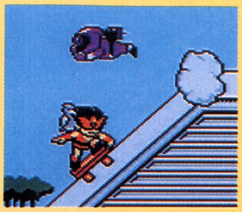
花丸がスケボーを自由自在にあやつって進んでいくステージだ。ここでは鷹丸を使って攻撃することはできない。このステージではジャンプして敵を踏みつぶしてしまう攻撃方法を使う。なかなか気分爽快だぞ。


ボス 岩入道 ガン鉄（がんてつ）


↑勢いをつけなきゃ飛び越せないぞ

おもいきりジャンプ

このステージでは途中、道がとぎれていて普通にいったのでは渡れない場所がある。ここでは手前の坂から勢いをつけてジャンプだ。

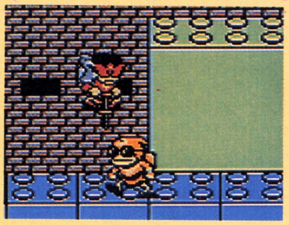

↑おっとあぶない。調子にのりすぎないように

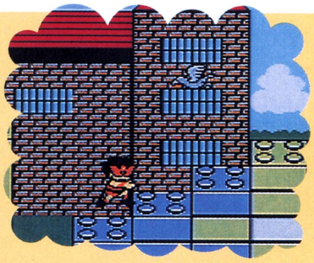
STAGE 4 おもちゃの世界みたいだ

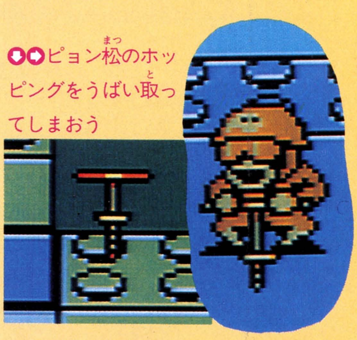
ステージ4は床がおもちゃのブロックでできている。前半でホッピングにのった敵がでてくるのでやっつけてホッピングをうばい取ろう。一定時間だが敵を踏んづけてたおせるのだ。



→突然火をはいてくる。タイミングをみはからって倒せ


↓ホッピングで踏みつぶしちゃえ

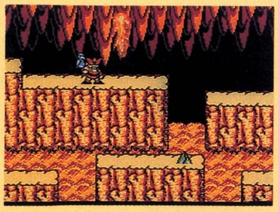

↑なんだかメルヘンチックだな


↓→ピョン松のホッピングをうばい取ってしまおう

STAGE 5 溶岩ドロドロあっちっち

とても熱そうなステージだ。ドロドロの溶岩から飛び出してくる火の玉をよけながらトロッコにのったりして先に進んで行こう。


↓うわー、足場がせまくてたいへんだー


↑なんだか見ているだけで汗が出てきちゃうステージだ


ボス カマイタチ パンク郎（ぱんくろう）



↑らくちんだね。でも敵には注意



→せまい足場を飛びうつるのって、だからキライなんだよね



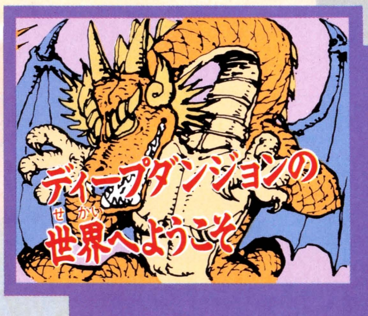
シリーズ4作目の3DタイプRPG

もう4作目となったこのシリーズ。おなじみの3D画面で繰り広げられる冒険に、新システム『オートマッピング機能』を搭載。さあ、魔王サイマー討伐へ出陣！

ディープダンジョン DEEP DUNGEON IV 黒の妖術師

4月6日発売予定　アスミック　6500円 消費税別

カセット 2M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング



ファミコン3D型のRPGでは、元祖ともいえるディープダンジョンシリーズの第4作目が登場することとなった。今回の作品も、今まで通りオーソドックスなRPGのシステムを踏まえているので、過去の、ディープダンジョンI～IIIをプレイしたことがない人でも、気軽に楽しめるようになっているんだ。

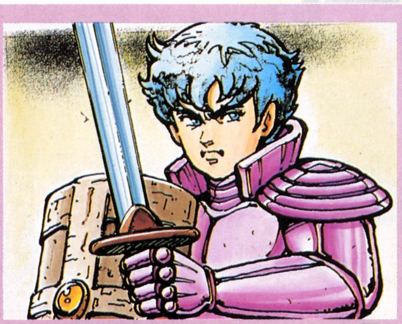
魔王サイマーを倒せ

かつて魔王によって暗黒につつまれていた王国を救った英雄フレドがいた。しかし、彼は何者かによって殺害され、再度暗黒の時代が到来する。そして、悪の支配者サイマーを倒すために立ち上がったのは、フレドの息子キミ自身だ。

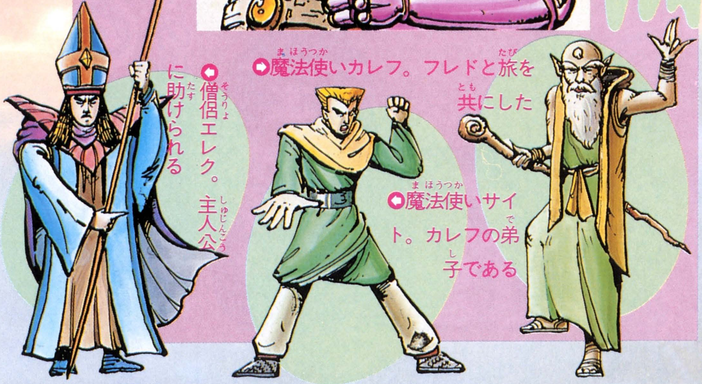


再び暗黒につつまれた王国を救うのだ

登場人物たち



主人公。フレドの息子で、王国の平和のため、サイマーに立ち向かう



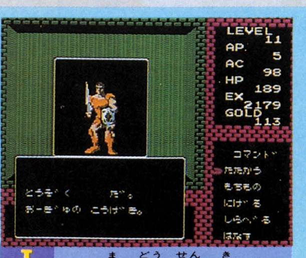
僧侶エレク。主人公に助けられる

魔法使いカレフ。フレドと旅を共にした

魔法使いサイト。カレフの弟子である

ディープダンジョンシリーズの歴史

過去の3作も、すべて3DのRPGだった。IとIIはディスク。IIIはロムカセットで登場。シリーズで4作も続いているのは、今のところ、ほかにはドラクエだけだ。



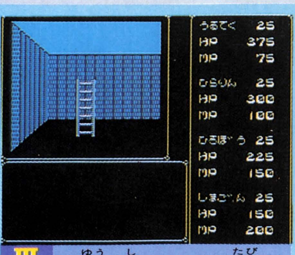
ファミコン初の3D型RPG

I 魔洞戦記



闇の帝王に立ち向かう

II 勇士の紋章

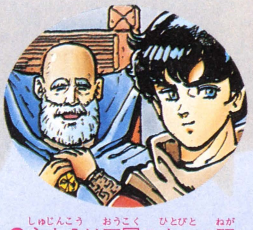


ディスクからカセットへ

III 勇士への旅

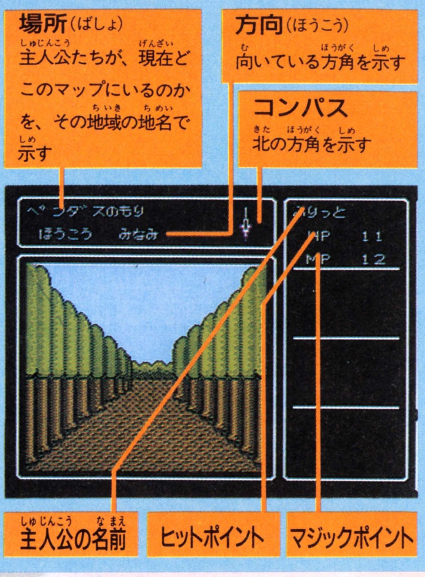


このゲームの基本的な部分は、これまでの3D型RPGと大きく変わるところはない。しかし、プレイヤーの冒険を助けるために、設けられた『オートマッピング機能』はなかなか便利。3DのRPGにつきものだった、マッピングをする必要がなくなったぞ。



○主人公は王国の人々の願いをかなえるため、数々の冒険に出かける

基本画面のみかた



モンスターと戦う

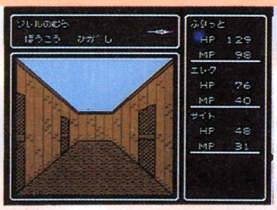
街や村の中は安全地帯。しかし、一歩外へ足を踏み出すと、そこには主人公たちの冒険をはばむモンスターが待ち受けている。街や村の外では、常に慎重な行動をこころがけなければいけないんだ。

モンスターだ!



○外に出ると戦闘シーンに…

村の中は安全だが…



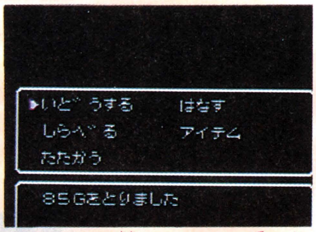
○村にはモンスターはいないが

宝箱を捜そう

行く先々の道中で、ときどき宝箱を発見することがある。宝箱を調べると、お金やアイテムが手に入るんだ。くまなくいろんな場所を探索して、たくさんの宝箱を見つけ出そう。宝箱が出現する場所はあらかじめ決まっているんだ。



○○はたして、宝の中はなんだろうか？ワクワクする瞬間だ



○すると、お金やアイテムを手に入れることができるぞ



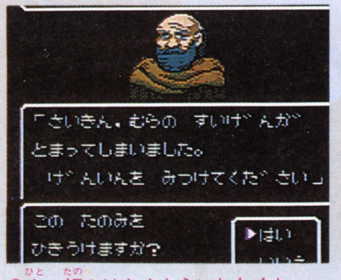
○旅の途中で宝箱を発見したら、必ず調べるようにしよう

"クエスト"とは

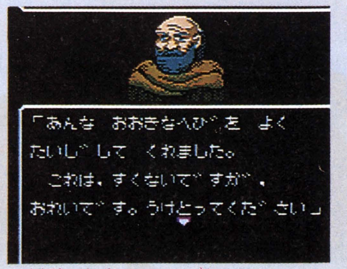
大きな目的である魔王サイマー討伐以外にも、人々からいろんなお願いをされる。そんな人々の願いが小さな目的となり、その目的を次から次へとクリアすることで、最終的にはサイマーとの戦いに到達するようになっている。

●メインクエスト
このゲームの最終目的である、魔王サイマーを倒し、再び王国に平和を取り戻すことだ。

●サブクエスト
人々から依頼された、小さな目的のこと。これが、実は最終目的に大きく関わってくる。



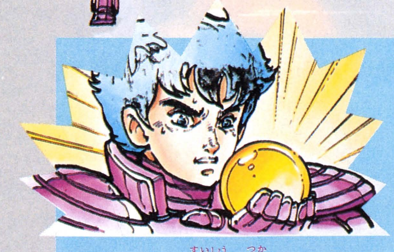
○人の頼みはきくようにしなくちゃ



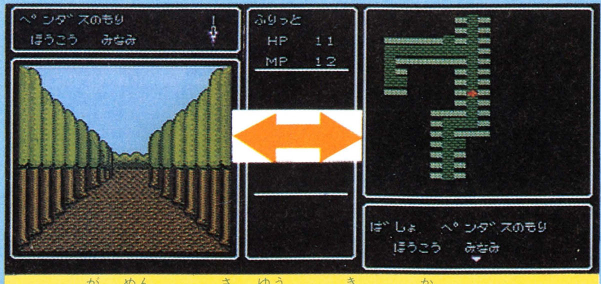
○目的を達成するとお礼がもらえる

便利なオートマッピング機能を使おう

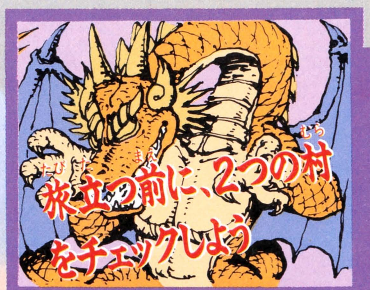
一度でも通ったことのある道を、上から見下ろしたようなマップで表示する機能だ。これを利用して、自分がまだ行っていないところをチェックするようにすれば、マップの隅々まで探索することができるぞ。



○アイテムの水晶を使うとオートマッピング画面に切り換わる



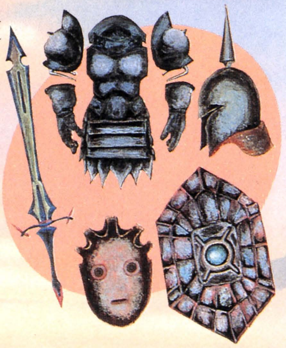
画面が左右に切り換わる



ゲームを始めて、まず最初に行うことは、旅立つ準備をすること。つまり、武器や防具を整え、人々の話をよく聞くこと。これは、RPGの基本中の基本だから、良くわかっているよね。

このゲームでは、アルムの村とソレルの村がスタート地点となっているんだ。まずは、これらの村で情報を集め、装備を身につけるようにしよう。

充分な準備ができたら、いよいよ冒険へ旅立つことになるんだけど、あまり無理をしないように。危険を感じたら迷わず村に戻るようにしよう。こまめなセーブも忘れずに。



◎武器や防具は、所持金を考慮に入れて慎重に選ぼう

街や村のお店は4種類

WEAPON 武器と防具の店



主人公たちが身につける武器と防具を販売する店。街や村によって売っているものが違っている。

SHOP 取引所



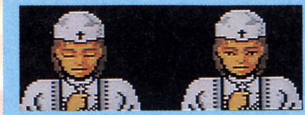
冒険に必要なアイテムや薬を販売する店。不要になった装備などを買い取らせることもできる。

INN 宿屋



泊まるとHPとMPが最大まで回復する。セーブはここで行うようになっている。

TEMPLE いやしの寺院

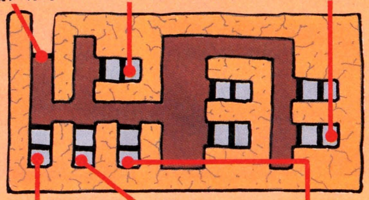


死んでしまった仲間を生き返らせたり、毒を受けたりマヒしてしまった仲間を回復させるところ。

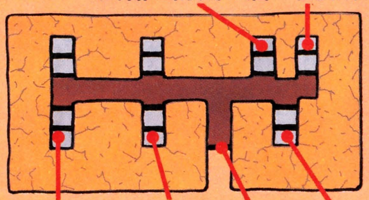
スタートはアルムの村

主人公の名前を登録すると、いきなり、アルムの村の中に立っているところからゲームは始まる。村の中では『オートマッピング』ができないので、左のマップを参考にして、ゲームを進めることにしよう。

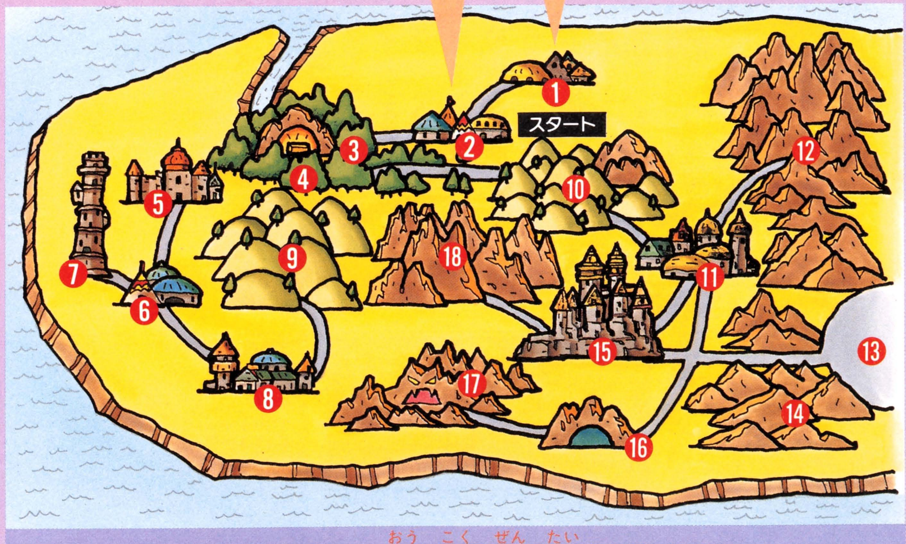
アルムの村



ソレルの村



ローラム王国全体MAP



1. アルムの村
2. ソレルの村
3. ペンダスの森
4. 財宝の洞くつ
5. エストの村
6. カダスの村
7. カリムの塔
8. ホロスの街
9. ワレスの山
10. コスクの山
11. タフルの街
12. テクタ山脈の北
13. 東の国
14. テクタ山脈の南
15. ローラム城
16. 練金術師の家
17. 竜の山
18. エレムの山



街や村の外を歩いていると、モンスターと遭遇し戦闘シーンになる。相手によっては、話すこともできるので、いろんなコマンドを試すことも必要だ。全滅すると、セーブしたところから再開されるんだ。

序盤に出現するモンスターたち



RPGではあっちこっちで引っぱりだこの人気者



こんなクモと出会うなんて怖いったらありゃしない



必ず集団で出現するぞ。顔に似合わず意外と気弱？



草のぶんざいで人を食うとは、ふざけたヤロウだ



もし、こんな相手にペロリとやられたら…おお怖！



お金やモノだけではなく、命までも欲しいらしい



集団で登場。勇気のある一匹狼はいないみたいだ



人の怨みは一番恐ろしいというがコイツは弱いぜ



おっと、これは手応えありそう。実際に強い



あんたは黙って土の中で眠っていればいいものを…



これも団体さんで登場。日本人のツアーみたいだ

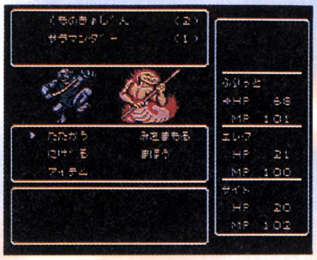


毒があるなんて許せない！　色までドクドクしいぜ

戦闘は慎重に

モンスターとの戦闘には細心の注意を払いたい。このゲームは、比較的逃げやすいようになっているので、早く先へ進みたければ、逃げまくるのもいいだろう。しかし、各地域によってモンスターの強さも違うから、無理に先へ進むのは避けよう。

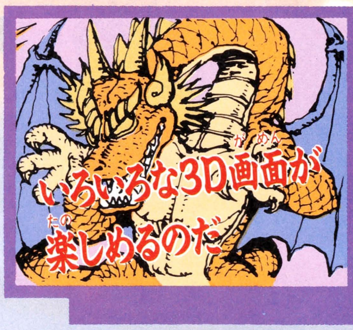
ほかに、知っておきたいことは、戦闘に勝つと経験値は得られるが、特別な場合を除いてお金は手に入らないぞ。



モンスターだ！　どうする？

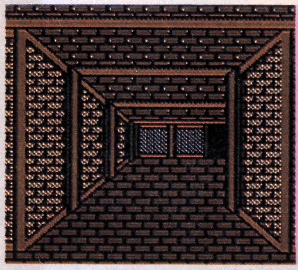


再開はセーブしたところからだ



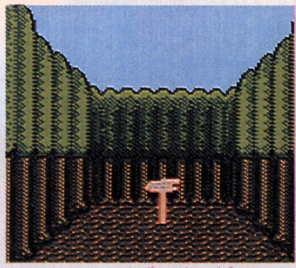
マップにより、画面のグラフィックがいろいろ変わるのも特徴のひとつだ。ここでは、各マップの3D画面のいくつかを紹介することにしよう。

村や森、洞くつ、山の中など、それぞれの画面に違いがあり、どれも独特の雰囲気をもっているのがわかるね。



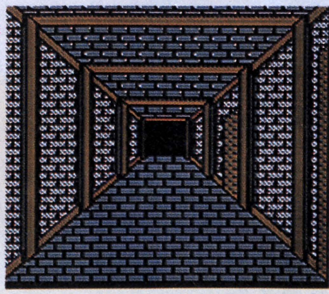
財宝の洞くつ

ここでは重要なアイテム捜しがある



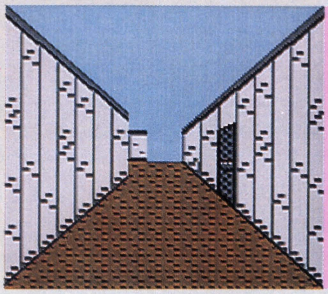
ペンダスの森

周辺が緑の木々に取り囲まれている



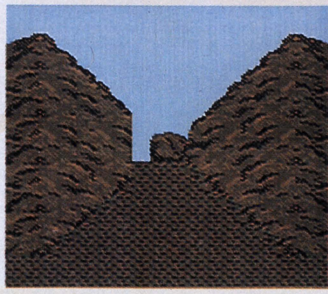
カリムの塔

不気味な塔の中は、けっこう広いので注意しよう



ホロスの街

街に着くとほっとする。ひとまず休息をとろう



テクノア山脈の北

山の中は強敵がウヨウヨしている。充分レベルを上げるべし

23時49分ひかり323号で殺人事件発生!!

西村京太郎ミステリー
スーパーエクスプレス殺人事件™



3月2日発売予定 アイレム 6500円 消費税別

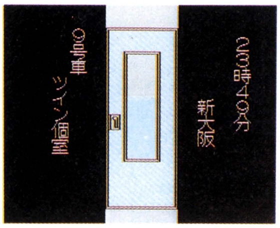
カセット 1M+1M パスワードコンティニュー アドベンチャー

西村京太郎ミステリー 第2弾

前作「ブルートレイン殺人事件」に続く、西村京太郎シリーズ第2弾!! 今、話題の2階建ての新幹線を使った謎だらけの殺人事件。君は亀井刑事となり、事件を解決しなければならない。



⬆23時49分着ひかり323号で死体が発見された



⬆今、話題の2階建て新幹線を使った列車アドベンチャー!!

新たな事件が



⬆おなじみ列車ミステリーだ

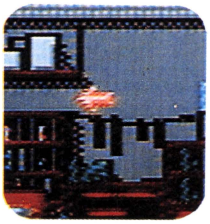
捜査方法

通常はコマンド選択がメイン。また、前作にも使われた「指紋照合」、今回新たに付加された「モンタージュ写真作成」などの特殊機能を利用して犯人を捜し出すのだ。

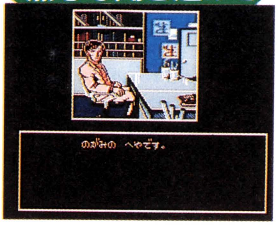


⬆新事実が分かったら、十津川警部に報告に行こう

⬇怪しいと思う所はカーソルで調べよう



熱心な聞き込みで



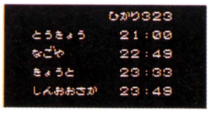


⬆捜査する内に行けなかった所にも行けるように…

時刻表

このゲームは時刻表のトリックをいかに見破るかにつきる。状況を理解し、犯人がどの列車を使ったか考えよう。

⬇時間差による、トリックをあばけ

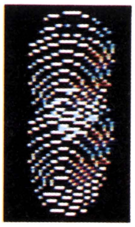




⬅時刻表と言っても列車だけかな…

指紋照合

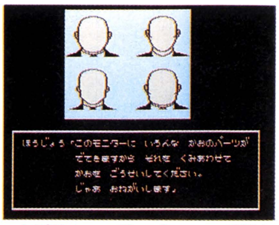
「指紋照合」は犯人を追いつめてる時、決定的な証拠となる。現場にある物はできるかぎり調べて見よう。



⬅指紋が一致すれば犯人だ

モンタージュ作成

目撃者の証言からモンタージュ写真を作成するので、いかに特徴を聞き出すかがポイントになってくる。



⬆目撃者から話を聞いて、犯人のモンタージュ写真を作る

捜査一課の面々

吉岡刑事



大阪府警捜査一課の刑事。亀井刑事の友人でもある。偶然、仕事の関係で大阪府警に来ていた亀井刑事は殺人事件が大阪駅で起こったと聞き、吉岡刑事と現場に向かうことになる。

北条刑事



亀井、西本刑事をメインにサポートする女性刑事。主に事件に関連した情報収集を担当していて、入手した情報は正確である。捜査一課の紅一点でもあるのだ。

西本刑事



捜査一課の期待を担う若手ホープの熱血刑事。持ち前のガッツで今回の殺人事件を解決しようと燃えている。時として、若さが災いしてか、多少先走ることもある。

十津川警部



一課の統括者でもあり、また亀井刑事の良き理解者でもある。部下の情報をもとに次々と解明し、やるべきことを熟知している切れ者である。また、彼は冷静沈着である。

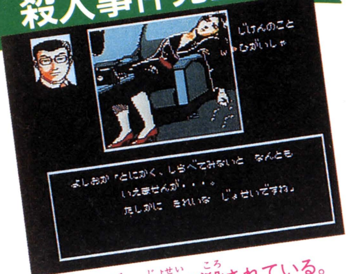
深まる謎 するどい捜査で 犯人をつきとめろ

被害者はファッションメーカー「シラノ」の女社長野上君子。

事件の発端

乗務員などの証言から容疑者は夫、野上豊と断定。だが、彼にはアリバイがあった。

殺人事件発生!!



事件現場。女性が殺されている。何か手がかりがないか、調べまくれ

早速、現場に向かう、亀井と吉岡。聞き込みを忘れずに!!





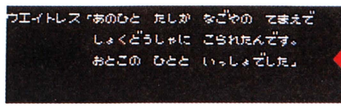
亀井刑事は仕事で大阪府警に来ていた。そこへ事件の知らせが…

大阪での捜査

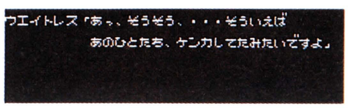
場所は大阪府警。偶然、同じひかり323号に乗り合わせていたウエイトレスの証言や被害者の予約していたホテルでの聞き込みの結果、被害者の夫、野上豊が容疑者に浮かぶ。しかし、野上本人が大阪府警に出頭してきた。どういうことだろう。



君子を見た人物が!!



男といっしょだった。誰だろう?



ケンカしてた!! 殺人の動機になる…



被害者が泊まる予定だった、ホテルで話を聞いてみよう

舞台は東京へ



亀井は一度、東京へ戻ることに…

彼は本当に犯人ではないだろうか?まだ、調べる必要があるな…





野上はあくまで犯行を認めないみたいだ

なんだってぇ!?



容疑者の野上が出頭



ホテル「プラザ」では、ファッションショーが開かれていた

東京での捜査

被害者について、くわしく調べることにした亀井刑事は東京にもどる。ここでは捜査一課を中心にして、捜査を進めていく。

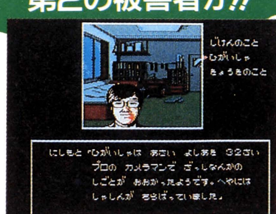


新しいことがわかったら、十津川警部に報告しよう

野上豊の仕事場だ。本人の留守の間に調べまわろう

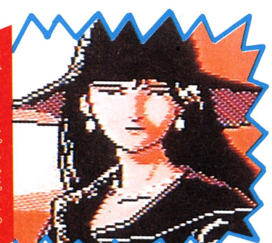


第2の被害者が!!



また、事件が!! 一体…

君子の写真入手!!



君子の写真を入手。これを人に見せて、話を聞いてみよう

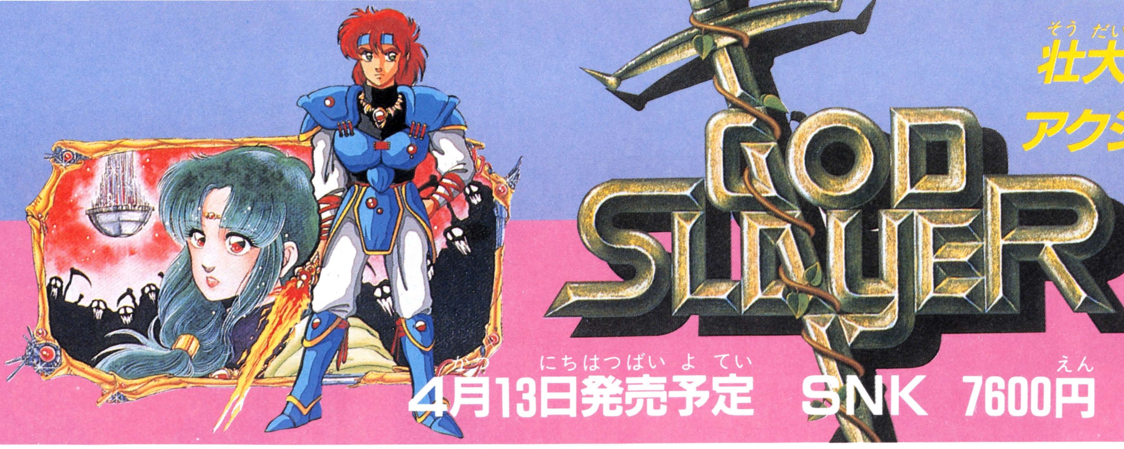
前半のチェックポイント

スタジオM	さとみの店	ゆり子の店	正木の家	ナイト	シラノ
					
あさみはモデルをやっている	さとみはゆり子の古い友人らしいぞ	ここでは詳しく聞き込みをしよう	彼の情報はかなり重要なので聞くこと	「松井」と「小谷」の関係を調べよう	「野上豊」を中心に捜査をしよう

壮大なスケールのアクションRPG!!

GOD SLAYER

ゴッド・スレイヤー



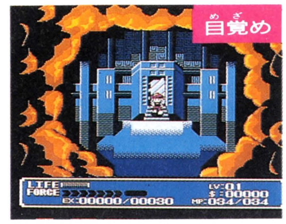
4月13日発売予定　SNK　7600円

消費税別

カセット　3M+64KRAM　バッテリーバックアップ　ロールプレイング

伝説が今、現実に!!

眠りから目覚めた主人公は過去の記憶を全て失っており記憶を取り戻す旅に出る。さまざまな謎があるが、その謎を解くカギは4本の剣だ。シナリオ構成や数々のイベントなど、まさに感動のRPGだ。



今、主人公がコールドスリープの永き眠りより目覚めた

戦闘はアクション

敵との戦いは全てアクション。自分の武器である剣をうまく使って敵を倒せ!!



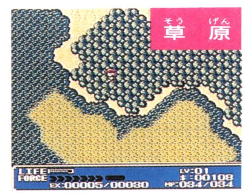
敵の中には武器などを投げてくる奴もいるぞ!!



ポイズンヌーパーに触ってしまった

広大なフィールド

広大なマップ上にくり広げられる数々のイベントや美しいグラフィックなどが、主人公の旅を壮大かつドラマティックに演出してくれる。



森の中では歩くスピードが遅くなるのでなるべく避けて通るようにしろ

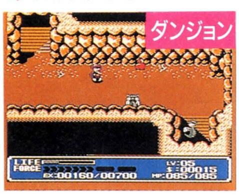
この黒い池の中に入ってしまうとHPがどんどん減って行くぞ。気をつけろ!!





いろんな町や村がたくさんあり、それぞれが重要な役目をはたしている

中は恐ろしいモンスター達だらけだが、宝箱などもあったりするぞ

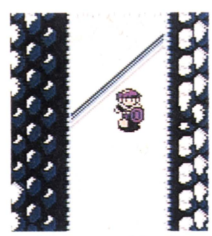


技を上手く使え!!

このゲームにはいろんな技や術などがあるのでテクニックを駆使して進んで行け!!



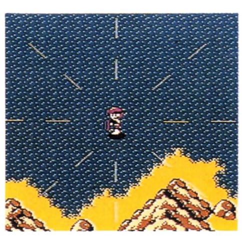
あるアイテムでジャンプできるようになる



凍っている滝を滑って行くことができる

術

「術」は4人の賢者達からそれぞれ2つずつもらえる。MPの減りには気をつけろ!!



これはリフレッシュ。体力回復の術だ

この術は離れた人々とテレパシーで話をすることができる



気

静止している状態で攻撃ボタンを押しっぱなしにする事によりフォースをためて剣から発射する事ができる。

フォースをためろ



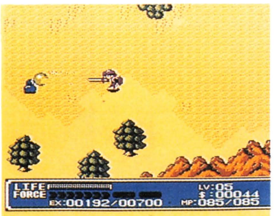
フォースが自分の体のまわりに集まってくる

下のメーターがどんどん上がっていく





メーターが最高になったらすかさず撃て!!

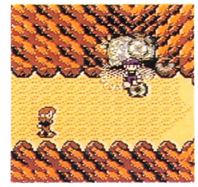


こんな風に離れた敵もフォースで倒すことができる

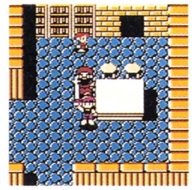
目的は冒険の中でさがせ!!

風の谷の村

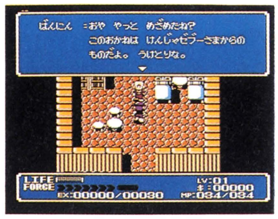
最初の目的は4本の剣をさがす事から始まり、進むにつれしだいに全貌が見えてくる。
「目覚めのほこら」から主人公が出てくる所から物語が始まる。長老に会い、風の剣を受け取って村の人の話を聞け。



○目覚めのほこらから100年ぶりに外の世界にでてきた



○4本の剣のうちの1つである風の剣を手にいれた



○こいつは賢者ゼブーの弟子で、主人公にお金をくれる

○村人からのこの情報により賢者ゼブーがどこにいるのかわかるぞ

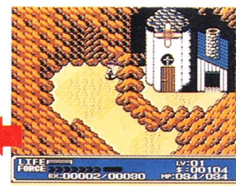


ゼブーの洞窟

西の洞窟の中で賢者に会うと主人公に風車を回すように言うので、風車を回してからもう1度賢者に会いにこよう。

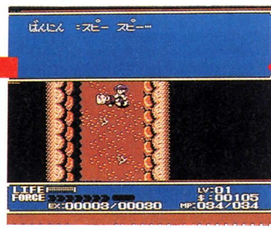


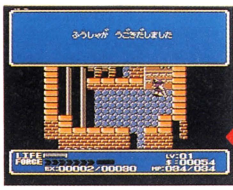
○賢者ゼブーに会うといきなり難題を与えられてしまうがやるしかない!!



○この谷のはずれにある風車小屋の風車を回す事が最初の難題になる

○この寝ている奴を起こせば風車の鍵がもらえるぞ

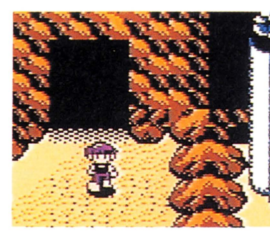




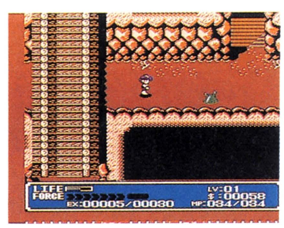
○風車の鍵をここで使えば風車が回りだすぞ。その後で外に出ると…

封印の洞窟

風車が回りだすと封印の洞窟が開通するが、洞窟の中は複雑にできていて宝箱やいろんな仕掛けがある。最初のボス「バンパイヤ」もいるぞ!!



○この穴が封印の洞窟の入り口になっている



○通路が狭いので敵には十分注意して進んで行け

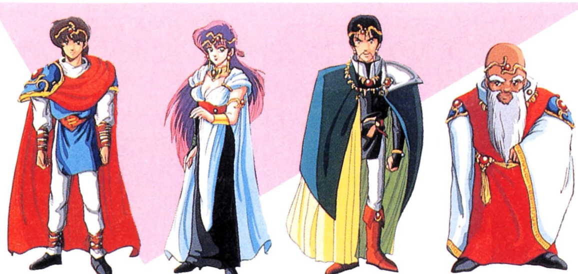
ボス登場!!



○こいつは姿を消したりコウモリを出してきたりして手強いぞ!!

4人の賢者

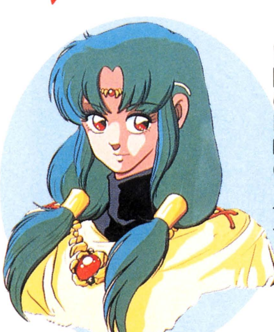
賢者とは老若男女を問わずにずば抜けて高い精神力を持ち、同時に人々を正しき道へ導く器のある者の事を言う。100年近い年月の中でも賢者はこの4人しかいない。



賢者ゼブー　賢者アシーネ　賢者トーネル　賢者ケンスウ

少女メーシア

主人公と同じ目的で眠りについた少女で特殊な能力を持っている。彼女をさがす事も冒険の目的の1つである。



敵キャラ

主人公の行く手にはさまざまなモンスターが待ちうけているが、逃げてばかりいてはレベルが上がらないし、後半にはもっとすごい奴らが待ちうけているぞ!!

ヌーパー	サーベルガー	グリード	ポイゾンヌーバー	ゴルゴ	コウモリ	ドラゴ	ボア	マタンゴ	デグーパ
スライムみたいな奴	2本足で歩きまわるトラ	ナメクジの突然変異種	触ると毒をうけてしまう	自分の頭を投げつけてくる	急降下して襲ってくる	暗い所を好んで住んでいる	斧を投げてくるイノブタ	自分で歩く食人キノコ	群を作り耐久力が結構ある



待望の「怒」シリーズ第3弾。炸裂する戦闘アクション!

怒III
IKARI THREE

3月16日発売　ケイ・アミューズメントリース　5600円　消費税別

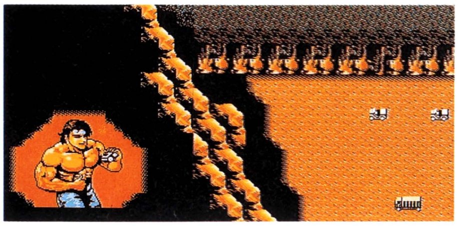
カセット　1M+1M　アクション

秘密結社クライムゴーストを壊滅せよ

「怒III」は「怒」「怒II」と異なり、パンチやキックによる肉弾戦重視の戦闘アクションゲームに仕上がっており、それに伴いダメージ制が採用されている。だが、従来の攻撃手段であるマシンガンや手投弾は、アイテムとして残されていて、2人同時プレイが可能なのも今まで通りだ。



⬆秘密結社クライムゴースト壊滅の指令を受けるラルフ

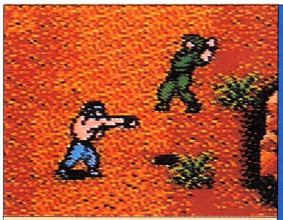


⬆そして再び戦場へ。偵察中に敵部隊を発見! やはり彼らは戦いの中でしか生きられないのか

戦闘は肉弾戦が基本

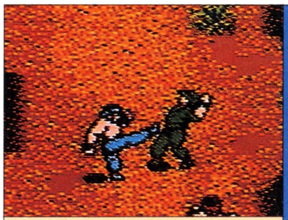
戦闘は、「パンチ」「まわしげり」「ジャンプキック」が基本になっている。技の特徴をつかみ、敵の種類や状況に応じて使い分けよう。

パンチ



連射性が他の技より良い。威力は弱いがザコなら一発だ!

まわしげり



向いてる方向とその90°右を同時攻撃。パンチより強力

ジャンプキック



最大の威力を持ち、レバー操作で、多方向を攻撃可能

特殊攻撃も可能

主人公「ラルフ」と「クラーク」の攻撃手段は素手だけではない。場所や状況によって様々な特殊攻撃が使用可能になるぞ!!

対戦車



⬆ACT1およびACT5は弾数無制限で機関銃が使用可能

水中



⬆ACT4では水中銃が標準装備だ。ただし他の攻撃はできない

川



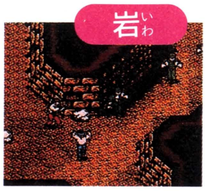
⬆川では敵兵を持ち上げて投げ飛ばすことが可能だ

ドラム缶



⬆ドラム缶を投げると画面上の敵を全滅させることができる

岩



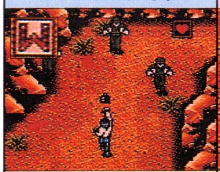
⬆岩を投げると画面上の全ての敵にダメージを与えることができる

アイテムは効果的に

アイテムには攻撃用とボーナスの2種類がある。攻撃用アイテムは使用回数に制限があるので、後の展開を考えて有効に使おう。

攻撃用アイテム

手投弾



取ると1回だけ使用可能。強力な爆風を発生

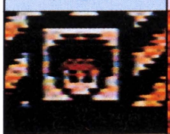
機関銃



威力はあるが、射程が短く10発しか撃てない

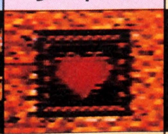
ボーナスアイテム

1UP



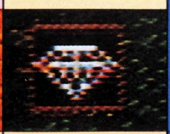
プレイヤーのストックが1人増える

ライフ



プレイヤーのライフを100%回復させる

ダイヤモンド



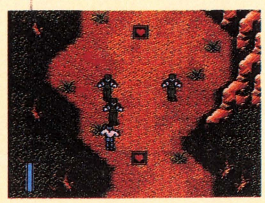
4面で出る。ボーナスポイントがもらえる!

多彩な地形構成の全6ステージ

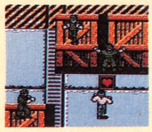
このゲームは、全6エリアからなっており、各エリアとも様々な地形で構成されている。また、敵の攻撃バリエーションも場面背景に合わせて多種多様な広がりを見せ、息つく間も無いほどのし烈さを極める。

ACT.1 川・工場地帯

この面は、ライフアイテムがいたる所にあり、比較的簡単だ。



ライフアイテムはいたる所にある。ダメージを恐れるな

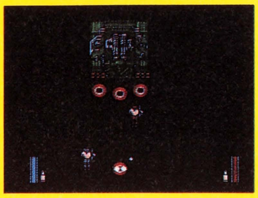


不敵にもコンテナ上で待ち受ける敵兵



川では多人数の敵が同時に出現する

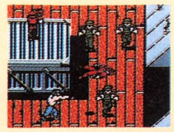
ボス 戦車



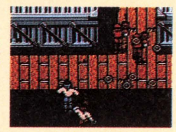
炸裂弾・リング状の弾・体当たりで攻撃してくる

ACT.2 倉庫内部

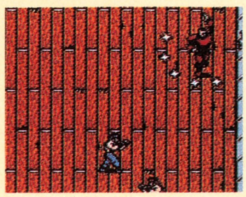
見た目はACT1の工場と同じ様だが、地雷兵や忍者などの強敵が出現。



倉庫内部は基本的に工場地帯と同じだ

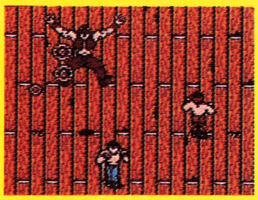


敵兵のばらまく地雷は、触ると即死!!



周防丸は、テレポートしながら手裏剣を投げてくる

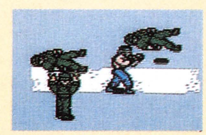
ボス トッドマノール



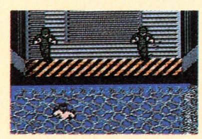
飛び跳ねながら足の踏み場も無いほどの地雷を

ACT.3 ダム・遺跡

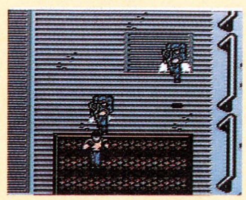
死体を投げつける敵兵や飛行兵など多種の敵が続々と登場する。



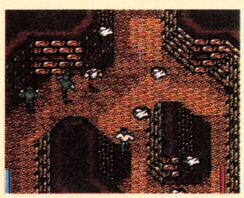
仲間の死体を投げつける敵兵



ダムを守る敵兵。次々に出現するぞ

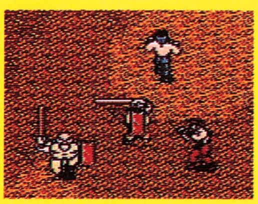


飛行しながら銃で攻撃してくる。倒すと自爆する



岩石がまるで川の様に転がってくる

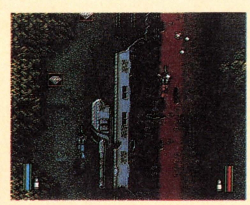
ボス ブラザース・チン



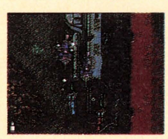
リーチの長い剣と楯を装備した双子の兄弟だ

ACT.4 水中

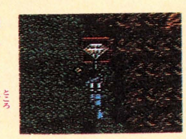
縦スクロールシューティングゲーム的なのが、この水中面だ。敵も水中銃を装備し、手強いぞ。



戦艦の沈む水中を進む2人の武器は水中銃のみ



敵兵も水中銃を装備している

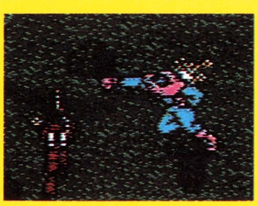


いたる所にダイヤモンドがある



左右の穴から鉄球が飛び出す。触れると即死だ!

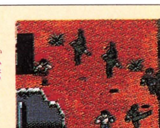
ボス アクエリアス



正面ではモリの連続発射、側面ではパンチで攻撃する

ACT.5 ゴーストタウン

廃墟から突如、敵兵が現れるACT5。クリアすればエリス救出完了!!



意表をついて出現する敵



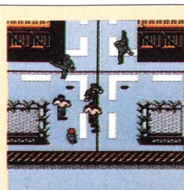
鉄球を振り回す敵兵



ついにエリスを救出した! 残る任務は秘密結社の壊滅だ

ACT.6 飛行場

ついに最終面。行く手には、どんな敵が待ち受けているのか。



敵ゲートを突破する2人とエリス



敵も強くなっているがクリアは近いぞ



日本だけでは狭すぎる!

燃えろ!! 柔道 WARRIORS

うおりあ～ず

全世界が道場だ!!

5月25日発売予定 ジャレコ 5600円 消費税別

カセット 1M+1M パスワードコンティニュー 柔道

日本柔道界に新たな光が

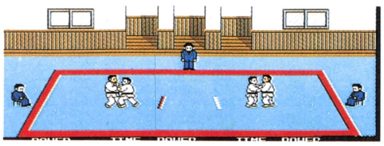
世界を駆け巡る青年が主人公のRPGタイプの本格柔道ゲームの登場だ。世界各地で試合をし、経験を積みキャラを育て、目指すはオリンピック優勝! 君は日本柔道界の新たな星となれるだろうか!?



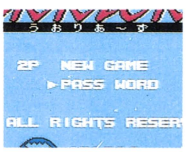
○これがタイトル画面。どんな試練が待っているのだろうか!?

VSモード

2人プレイもできるぞ。自分で育てたキャラを、パスワードで使えてしまうのだ。



○道場の全体図。熱い戦いがここで始まるのだ



○1P、2P別に入れられる

基本技を覚えろ

試合は一本勝負。チャンスがたまると、Ⓑボタンと十字ボタンで技がかけられるのだ。



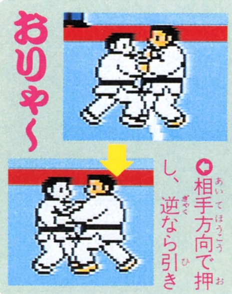
○まだまだチャンスが足りない



○ここまでためれば大丈夫

押し・引き(Ⓐ連打+左右)

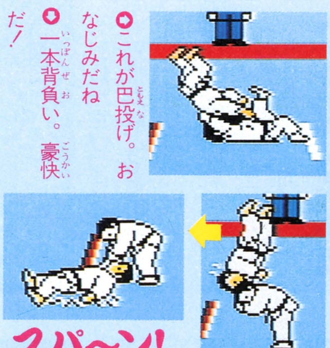
押し、引き、をすることでチャンスも早くたまるぞ。



○相手方向で押し、逆なら引き

投げ技(Ⓑ+上)

巴投げ、一本背負い、肩車の3つ。豪快に相手を投げ飛ばす技だ。



○これが巴投げ。おなじみだね

○一本背負い。豪快だ!

押さえ技(Ⓑ+下)

横四方固め、上四方固めの2つ。Ⓐボタン連打で押さえこめる。



○上四方固め。10秒で一本。5～9で技有り

返し技(Ⓑ+自分の方向)

体落とし、つばめ返し、浮き腰の3つ。ハイテク技。



○これが浮き腰。カッコイイね

足技(Ⓑ+相手の方向)

大内刈り、大外刈り、支え釣り込み足の3つ。



○支え釣り込み足。渋い技だね

画面説明

ポイントを得た時と、試合中の画面下にデータが出る。データの持つ意味は次の通りだ。

データ表示

○試合のポイントや、自分の状態を表している画面だ



①タイム
試合は2分。その後判定

②パワー
体力。無いと一本取り易い

③チャンス
たまると、技がかけられる

④技あり
技あり2回で、一本となる。一本とれば勝ち

⑤有効
これを何回とっても一本にならない。判定のみ有効

⑥警告
技をかけないと警告を受ける。2回で技ありとなる

パラメータ画面

○自分のキャラを作る画面。パラメータを操作しよう



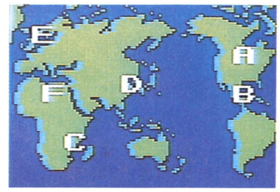
ⓐストレングス
体力値。これが多いほど、最大パワーが大きくなる

ⓑテクニック
技をかけた時のかかり易さ、相手の技のふせぎ易さ

ⓒスタミナ
パワーの減り方が遅くなる。これが多いと長期戦で有利

世界の猛者達が君を待つ

まず世界の6カ所で修行をつむことになる。勝ち抜き戦で5人続けて勝てばクリアだ。



●これが世界6カ所で修行をする場所。どこから挑戦するかは、君の自由だよ

これがライバルだ

各エリアの大将は個性的でケタ違いに強いぞ!!それぞれの選手を紹介しよう。

Ⓐ北米




「吹雪投げ」の使い手スマーク。風格あるね

Ⓑ中南米




いぶし銀の選手、エルラス。ナイス・ガイだ

Ⓒアフリカ



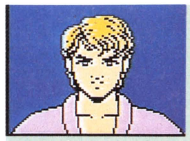

「大車輪投げ」を使うナルダ。でっかい男だ

Ⓓアジア




韓国のスツウィン。「ミラクル投げ」を使う

Ⓔヨーロッパ




イギリスのマーク。技のきれは、ピカ一だぞ

Ⓕ中近東




エジプトの大男、ラグザム。怪力が自慢だ

道場も凝っているぞ

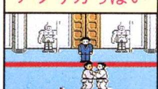
道場の背景は国際色豊かだぞ。こういうのってうれしいね。


●北米。自由の女神が見えるね


●中南米。アステカを感じるね


●正面の象牙が、アフリカっぽい


●アジアは韓国。ソウルの雰囲気


●ヨーロッパ。貴族の感じだね

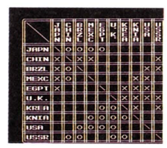

●エジプトを思わせる、中近東

そしてオリンピックへ

6カ所を全てクリアしたら、オリンピックに出場だ！全10カ国のリーグ戦だぞ。



●ついにオリンピックだ。でも日本代表だなんて、少してれるなあ…



●リーグ戦の表。優勝は遠いぞ！


●世界最強の男。ものすごく強い

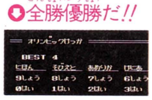
優勝だ!!



●夢にまで見た表彰台。念願の世界一だ!!


●金メダルを君はとれるか!?

●全勝優勝だ!!

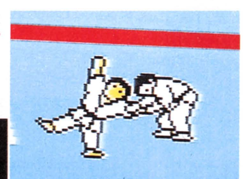


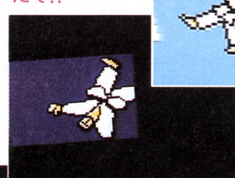
これが必殺技だ!!

必殺技は吹雪投げ、ミラクル投げ、大車輪投げの3つ。相手が弱っている時にかけろ！

大車輪投げ

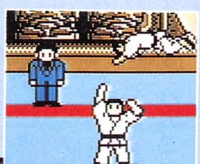
左右ボタンとⒶⒷボタンで、大車輪投げになるぞ！


●それ！大車輪投げが決まったぞ!!


●目がまわる〜。どこまで飛んでいくんだ!?

ミラクル投げ

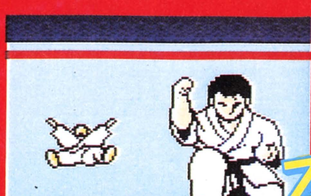
上ボタンとⒶⒷボタンで、ミラクル投げ。宇宙までぶっ飛ばせ!!


●空に向けてミラクル投げだ!!


ヒューン

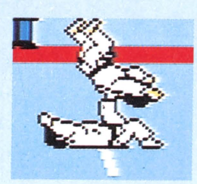
●天井もぶっとばして飛ぶぞ!!

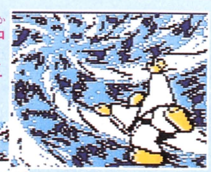

うわー


ZOOON!!

吹雪投げ

下ボタンとⒶⒷボタンだと吹雪投げ！超豪快だ!!


●どりゃ〜！ついに炸裂した。吹雪投げだ〜!!


●凄まじい吹雪の中では、悲鳴すら聞こえない…


ズゴ！

●突然、道場がアラスカへとかわる!?

ズゴゴゴ!!

※画面は開発中のものです

イマジニアが送る必勝学シリーズの第3弾!!

井崎脩五郎の競馬必勝学

3月30日発売予定　イマジニア　9800円　消費税別

カセット　2M＋64KRAM　バッテリーバックアップ　シミュレーション

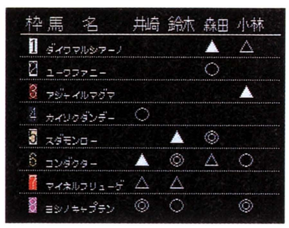
本格的な競馬シミュレーション登場!!

競馬評論家・井崎脩五郎が、構想2年を費やして責任監修した、今までにない競馬シミュレーション・ゲーム。実践感覚で、競馬の醍醐味を味わうことができる。



⭘時折、落馬・接触等の事故が起きて、ゲームが盛り上がる

⭘JRAの登録馬・騎手が実名で登場するのだ!!





⭘井崎脩五郎が、構想2年を費やして責任監修した競馬ゲームだ

開催地は2つ

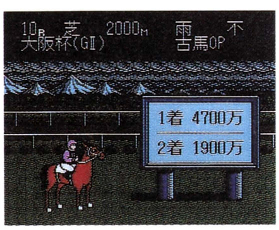
「関東開催」か「関西開催」かを選択。関東、関西それぞれ、毎月1回開催。各開催レースは、重賞レース1つを含む全8頭立ての11レースで構成されている。



⭘関東・関西でコース内容などが違うから注意しよう

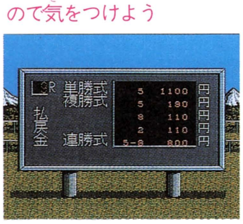
⭘レースは天候で決まると言って過言じゃない。それだけ重要なのだ





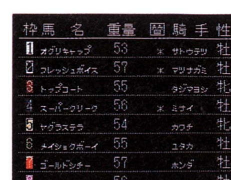
⭘古馬等はコースによって賞金が特に高い場合がある

⭘単勝式は勝てれば大きいが、負けると大損害になるので気をつけよう



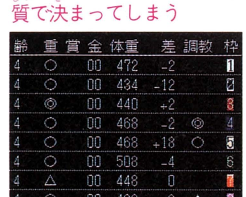
実名で登場

1989年8月現在の実際のJRA（日本中央競馬会）登録馬約500頭と騎手約250名のデータがすべて入力されているので、リアルだ。



⭘天才ジョッキー・武豊が乗るメイショウボーイも登場する!!

⭘馬の善し悪しは騎手にもよるが、本当のところは素質で決まってしまう





⭘かなり昔の馬なのでデータはないけど速いぞ!!

12種類のアイコン

競馬をゲームするのに一番難しいことは、競馬独特のルールをいかに初心者に伝えることにつきる。しかし、アイコンを使うことによって、そのことを解消している。



次レース	セーブ	レース	馬券購入払い戻し	システム手帳	借入	パドック	オッズ	予想表	競馬新聞	出走表	レースタイトル
次レースに進む時に使うアイコン	ゲーム内容をセーブするアイコン	レースをスタートさせるアイコン	馬券売場の画面を表示するアイコン	重要な部分を記入し、保存できる	現金が足りなくなった時に使用する	馬体、気合、歩様、毛ヅヤの状態を表示	馬の人気状況、倍率を表示するアイコンだ	4人の評論家の予想記号を表示する	馬ごとの戦績の詳細データを表示	各項目の一覧表を表示するアイコン	各レースのタイトル画面を表示する

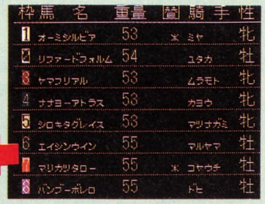
現金20万円を1年でどれだけ増やせるか!?

20万円の現金でスタート。「関東開催」「関西開催」のいずれかを選択。そして、1年間(12開催)×11＝132レースに参加。各レースでは、競馬新聞等の情報を自分なりに分析して予想を立て、レース観戦をする。当たれば払い戻し。

ゲーム展開

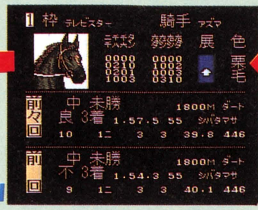
全体の流れを説明しよう。とにかく情報等はもらさず聞き、時として自分のカンなども信じてプレイするとうまくいくだろう。

情報①「馬」



新鋭の競走馬が勢ぞろいだ

情報②「新聞」



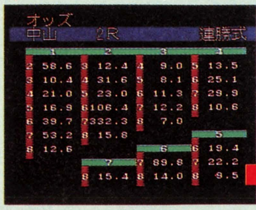
馬にもそれぞれ特徴がある

情報③「評論家」



評論家は全部で4人

情報④「オッズ」



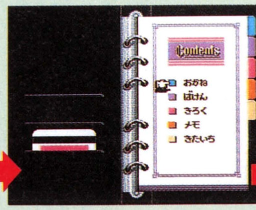
賭けるなら連勝式しかない!!

情報⑤「予想屋」



この予想屋は危ないぞ!!

メモで確認



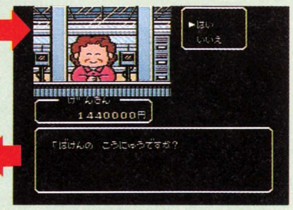
メモは便利。活用しよう

レースタイトル



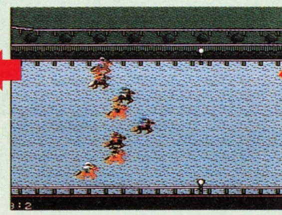
メインレースは10・11R。頑張って乗り切ろう!!

馬券購入



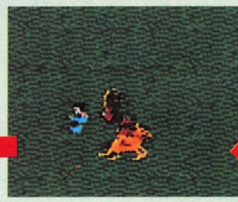
複勝もいいのだが、単勝も…

レース観戦

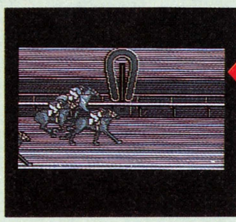


いけ、いけ。スダモンロー!!

アクシデント

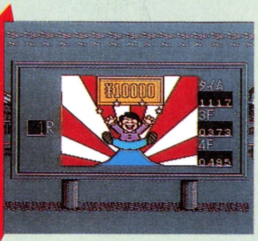


うわっ、転んでしもた!!



すさまじいデッドヒート。勝馬はどの馬だ!!

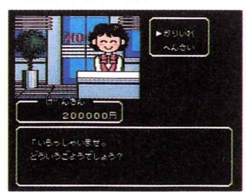
勝った!?



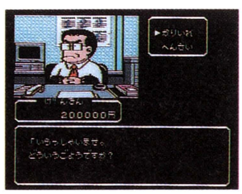
やった〜! 1着だ。配当はなかなか高いぞ!

資金調達

手元の現金が足りなくなってきたら、ローン会社からお金を借りることができる。ローン会社は3社あり、それぞれ、金利や借入限度額が違うので、良く考えて選ばなければならない。



ここ、A金融は月利2%で借入単位は10万円。最高で20万円まで借りられる



B金融は月利5%で借入単位は同じく10万円まで、上限は40万円までだ



C金融は月利10%で借入単位は10万円。最高借入額は何と80万円だ!!



お金を借り、期日まで返済できないとこうなるぞ!!

強兵の予想屋

登場する予想屋は個性があって面白い。今開催の直前レースまでの、出目の出現回数をもとに予想を立てる奴もいれば、全くランダムに1〜8の数についてサイコロをふる奴もいる。だから最後は自分のカンを頼りにするべきだ。

インテリのシュウ



父母馬の勝負データをもとに勝率の高い馬の血統を重視する

サイのめぶんた



全くランダムに1〜8の数についてサイコロを振る

トイレのちょーさん



パドックの4つの値、及び調教の値をもとに解説する

ジョッキーX



今開催の直前レースまでで比較的勝っている奴で予想する

でめのきんごろう



今開催の直前レースまでの出目の出現回数をもとに予想





HEROES OF THE LANCE

ヒーロー・オブ・ランス

6月発売予定
¥6,800

HEROES OF THE LANCE developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

Presented by PONY CANYON Inc.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
TSR, Inc.

ポニーキャニオン
新作ニュース 03-236-2000

FAMICOM FAMILY

ARCTIC アークティック

ACTIVE RAIL PLAYING GAME アクティブ レール プレイング ゲーム

並のゲームに
あきたオツムに **喝!**

ファミリーコンピュータ用
カセットシリーズ

レール上を滑っていくオレンジとブルーのボールを、うまくポイントの切り替えをしながらスタート時のもとの場所にもどせ。一見簡単そうでも、じゃまものがいっぱいあってなかなか思いどおりにはいかないぞ。



- 華麗なグラフィックの全29ステージ！
- ステージを指定してのゲーム可能！
- ボール・スピードを3段階に設定可能！

2月23日発売

¥5,500 (税抜)
R55V5927

©株式会社アートディンク



OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北 4-3-31
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第二営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151
東京支店／03-464-9201
大阪支店／06-541-1971
福岡支店／092-751-9635
仙台支店／022-261-1741
名古屋支店／052-602-0111
広島支店／082-243-2916
ニッパンポニー／03-667-3741

PONY CANYON

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

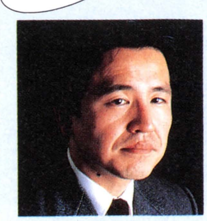
★英単語2000個を1日で丸暗記！
★世界史年表（約300項目）を1日で！
★漢字や理数の公式などは通学途中！
★定期試験なら一夜づけで十分！



お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111（受付：朝・9時30分～夜・8時（年中無休））

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてをおしえましょう。



●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書 無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03(318)6111

先輩からの熱き体験メッセージ！



山田和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

一か月で偏差値69に！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜こんでいます。



加藤弘子
青山学院附属高等部
（宮前平中卒）

受験はテクニック！

萩原先生の暗記法にであって、もっとも効果的な受験テクニックを身につけることができました。ハッキリ言って、受験はテクニックをもっていないと不利！その一言につきます。時間もムダなく、一度覚えたら忘れないのだから…。



高原有知
三愛高校
（豊沼中卒）

定期試験に大満足！

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

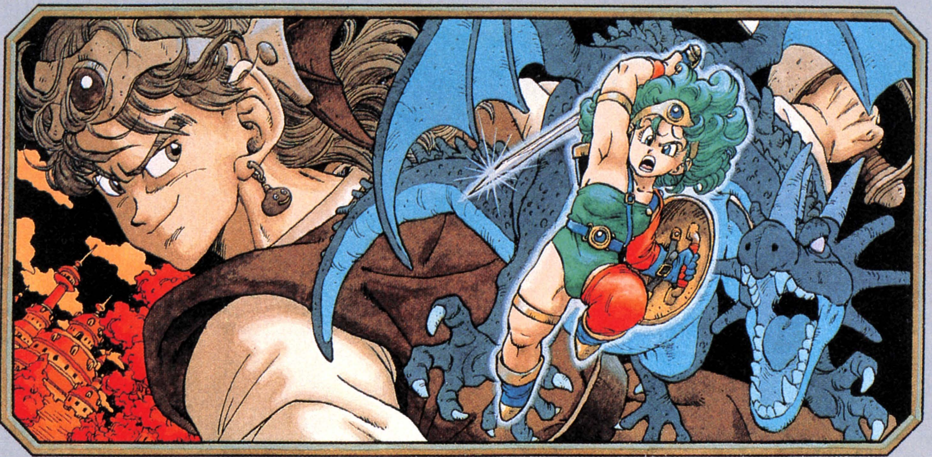


山岡信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

~導かれし者たち~
交響組曲ドラゴンクエストⅣ 音楽版
1990年3月13日発売!!



オーケストラ・ヴァージョン:序曲 王宮のメヌエット 勇者の仲間たち(間奏曲~戦士はひとり征く~おてんば姫の行進~トルネコのテーマ~ジプシー・ダンス~戦闘へ~ジプシーの旅~間奏曲) 街でのひととき 勇者の故郷~馬車のマーチ~ 恐怖の洞窟~呪われし塔~ エレジー~不思議のほこら~ 海図を広げて~熱気球のたび~ 謎の城 栄光への戦い ドラゴンクエストⅣ導びかれし者たち~終曲~
オリジナル・ヴァージョン:オープニング~ネーム・インプット・テーマ 第一章~王宮の戦士たち 第二章~おてんば姫の冒険~ 第三章~武器屋トルネコ~ 第四章~モンバーバラの姉妹~ 第五章~導かれし者たち~ フィナーレ

初回限定!!
ドラクエBOX入り。しかも、オリジナル・ステッカー付。ただし、予約した人に限る。いそげっ!!

予約受付中!!
- ゲーム・オリジナル・サウンドとオーケストラ・ヴァージョンを収録。シリーズ最高のスケール!!
- CD:APCG-9001 LP:APJG-9001 CT:APTG-9001 各¥3,500(税込み)

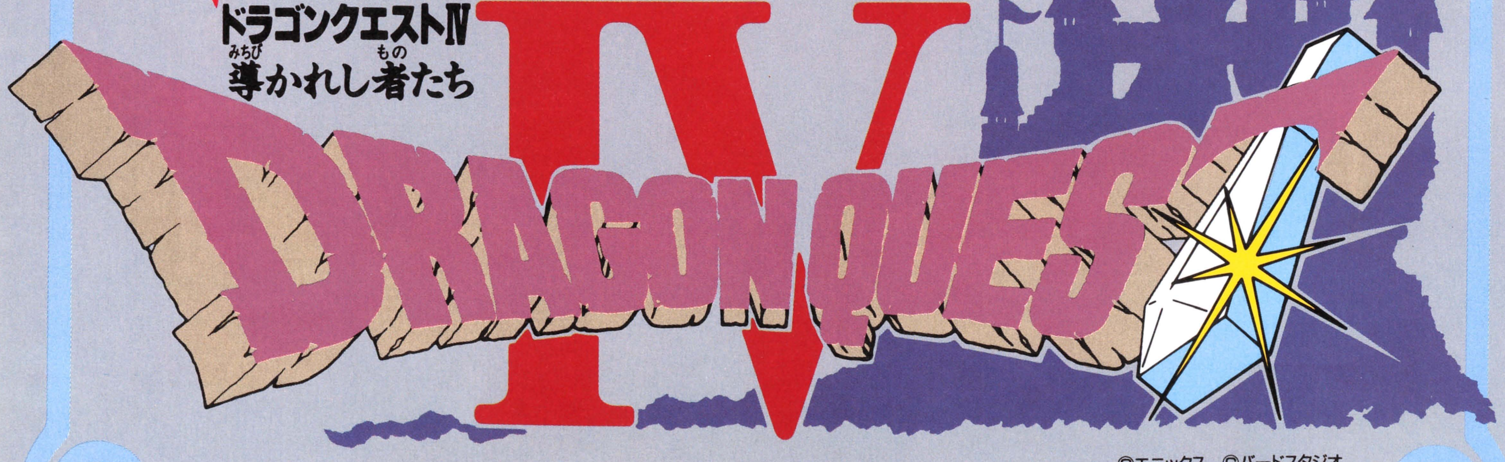
※ロゴ・ステッカー&楽譜入り

演奏:NHK交響楽団
音楽総指揮:すぎやまこういち



好評発売中!!
フジTV系アニメ「ドラゴンクエスト」
主題歌「夢を信じて」
唄:徳永英明
SCD:APDA-15
¥937(税込み)

ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち



製作期間2年、ファミコン界最強のスタッフが贈る。

ドラゴンクエストⅣ 導(みちび)かれし者たち

全5章からなる壮大なストーリー、8人パーティー・最大10人を可能にした馬車システム、AI(人工知能)+作戦、などなど、数々の話題を集めて、再びあの最強のRPGが、ここによみがえる!!

はるかいにしえの頃、強大な悪が地上を支配していたという…
今まさに、その伝説の悪がよみがえろうとしていた…

その兆し(きざ)は世界各地で少しずつ、形になって現れだしたのでした。

物語は辺境の地、バトランドからはじまる。

怪事件続発だ!




同僚の王宮戦士たちとともに、呼び集められたライアンは、最近続発する怪事件の究明を、王様より命じられたのだ。

そうびを忘れずに!



武器、防具を買ったら、忘れずそうび!「そうび」コマンドを選ぶと、持っている装備のそれぞれの値がわかる、これは便利!

まずは、旅の準備を整えろ!





町の外には、凶暴なモンスターがうろついている。むやみに出て行くのは危険!ここはひとつ、旅立つ前に、手持ちのゴールドで武器、防具、薬草などを買っておくことじゃ。

情報を集めて、旅の手がかりとするのだ!



イムルの村へ行くには、バトランドの西のどうくつを抜けねばならぬのじゃ。

子供たちがいなくなった真相とは!?





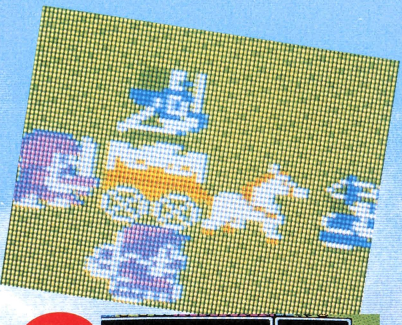
冒険と出会いの世界、ドラクエIVワールドへようこそ!!
この後、いったい何が待っている!?
それはプレイヤー自身の手で
解き明かすのじゃ
4メガ・バッテリーバックアップ
EFC-D4 ROMカセット
価格8500円(税別)
絶賛発売中!!
その他、まだまだお楽しみがいっぱいじゃ!
IVの世界にある本格的カジノは、スロットマシン・ポーカーゲーム・格闘場と、よりどりみどり。プレイするには、ゴールドでコインを買わなければならない。また、このコインは換金することはできんのじゃ。しかし、増やせばカジノにしかないアイテムと交換することが出来る。ムムム、これはもう、運を試すしかないのう……。
世界のいたるところにあるという「小さなメダル」。この王様のところに持ってくると、貴重なアイテムと交換してくれるのじゃ。
おなじみの預り所も健在!
JACKPOT
かくとうじょうは こちら!
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
(お問い合わせ) 03〔371〕5581

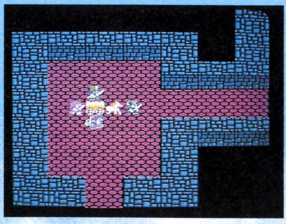
数々の新システムのひとつ、馬車が登場！

ファミコンRPG史上初の8人パーティー、最大10人バトルのはじまりじゃ！

最大10人パーティーを可能にした馬車システム。戦闘に参加するのは、とりあえず馬車の外に出ている4人！しかし、入れ替えコマンドを併用することにより、とっかえひっかえ、10人対敵モンスターが入り乱れての迫熱バトルが展開じゃ。これに、AIと作戦が加わったからもう大変、手に汗を握るのお……。







馬車ごと入れるダンジョンもあるのだ！

便利！



町で買い物するとき、馬車の人の分は、店の人が運んでくれる。



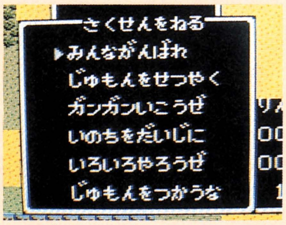
馬車外の4人が全滅すると、中から仲間が飛び出してくるのじゃ。これは心強い!!

これがウワサのAI(人工知能)バトルだ！

第5章で、いよいよ登場するAIバトル。プレイヤーが操作するのは、勇者のコマンドと作戦。すると勇者以外の7人はその作戦に従った最良の方法で戦ってくれるのじゃ。しかも、各キャラクターがモンスターと戦うたびに少しづつ、そのモンスターについて学習していくから、同じモンスターと戦うほど、相手の弱点を見抜いて的確に、より効率よく戦うことじゃろう！



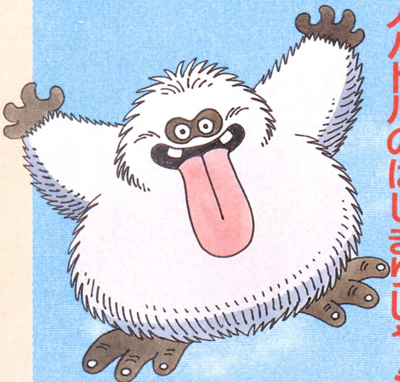
現在の作戦は、フィールドでも確認できる。

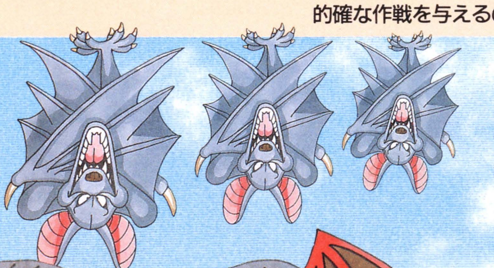


戦闘中にも変えられる作戦は、全部で6つ！ 指揮官となって的確な作戦を与えるのじゃ！



誰かのHPが少なくなると、役目に従って回復してくれる。

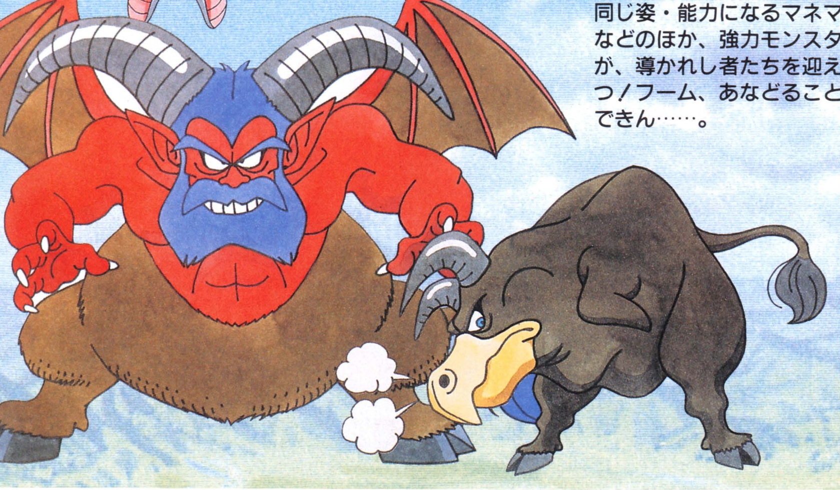




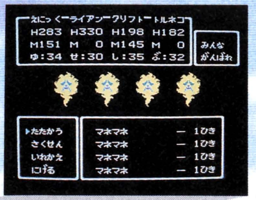
さらに強力になったモンスター！

パーティーは大人数になったが、敵モンスターもパワーアップ！

8匹が力をあわせる合体スライムや、モシャスでこちらと同じ姿・能力になるマネマネなどのほか、強力モンスターが、導かれし者たちを迎え撃つ！フーム、あなどることはできん……。

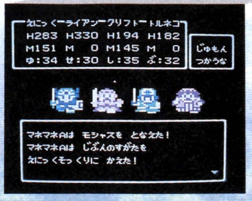








これがスライムの合体後の姿、キングスライムじゃ。



戦闘モードにパーティーキャラの姿が……、モシャスを使う強敵マネマネ！

ドラゴンクエストIV　導かれし者たち・スタッフ

モンスターデザイン・鳥山明／シナリオ・堀井雄二
プログラム・㈱チュンソフト／音楽・すぎやまこういち／企画制作・㈱エニックス

導かれし者たちの運命は・・・・・

復活するという伝説の強大な悪とは!?

勇者と7人の心強い仲間を紹介しよう!!

広大なマップに、運命の出会いが待っている!!

【第一章】　王宮の戦士たち

最近、バトランドに怪事件が続出している！この事件の究明を命じられて、王宮戦士ライアンは旅立ったのじゃが…？

自国の怪事件をきっかけに旅立つ、王宮戦士ライアン。武器を使った戦闘の専門家。

いざ、いざ、魔物どもに、目にもの見せてくれようぞ！

【第二章】　おてんば姫の冒険

サントハイムの王女アリーナが、クリフト、ブライのお供をひき連れての大冒険！果して彼女は、世界一の武闘家になれるかのお？

サントハイムの王女アリーナ！会心の一撃を秘めた攻撃力で、世界一の武闘家をめざしている。

うーんもう！冒険の旅って最高！勇者さんに会うのか、すっごく楽しみ！

サントハイムの神官クリフト。パーティー唯一ザオリクを持つ典型的な僧侶系キャラ。そこそこ強力な武器防具も装備できる。

アリーナ様をお守りしながら、どこまでも勇者様についてまいります。

アリーナのお供、じいやブライ。ヒャド系呪文を得意とする、攻撃呪文の使い手。

姫様に、もしもの事があっては一大事！はばかりながら、このじいもお供しますぞ。

【第三章】　武器屋トルネコ

レイクナバのトルネコは、今はまだ人に使われる身ながら、世界一の武器屋を夢みておった。そんなトルネコの、ちょっと変った金儲けの物語じゃ。

世界一の武器屋を夢みる第三章の主人公トルネコ。戦闘中、突然思いもかけない行動をとるというが……。

きっと金儲けができるぞ！ワクワク。

【第四章】　モンバーバラの姉妹

しっかり屋の妹・ミネアと、陽気な姉・マーニャは、父の仇を求めて旅をしていたのじゃ。世界でも名高い錬金術師だった父を殺したのは！いったい何のために!?フーム…。

はるかな冒険の旅、私の呪文が、必ず勇者様のお役にたつはず…。

ジプシーとなって父の仇を捜す、占い師ミネア。攻守両方の呪文を使いこなす万能型キャラクター。

どんな冒険になるのかしら？考えただけでもドキドキしちゃう♥

ミネアと供に旅する姉、踊り娘マーニャ。メラ系イオ系ギラ系などを使いこなす攻撃呪文のエキスパート。

【第五章】　導かれし者たち

キミが登場する勇者の章。未知なる敵を求めて、冒険の旅！運命の導かれし者たちを指揮して、強大な悪に立ちむかうのじゃ。

本編の主人公の勇者。強力な攻撃力を持つだけでなく、数々の強力な呪文も使いこなす。

お詫びと訂正――取扱説明書、パンフレット、導きの書の冒険下敷、冒険者の手帳1990の呪文全集の各呪文に関する表記に誤りがありました。トヘロスの消費MP4、とピオリムの効果範囲・味1は、それぞれMP8、と味全が正しいデータとなります。ここにお詫びの上、訂正させていただきます。

永・遠・の・伝・説・が・こ・こ・に・完・結・!!

勇者ロト伝説3部作

3作そろって好評発売中！●価格は消費税別です。（I・II・III とも）

ドラゴンクエスト



ROMカセット EFC-DQ 定価5500円

ドラゴンクエストII 悪霊の神々



ROMカセット EFC-D2 定価5500円

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…



ROMカセット2メガ+バッテリーバックアップシステム EFC-D3 定価 5900円

ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F

★電話番号は正確にお願いします。

（お問い合わせ）03〔371〕5581

ドラゴンクエストブックシリーズ

オリジナルストーリーブックシリーズ

ドラゴンクエスト

アイテム物語



A5判 オールカラー 定価880円

シリーズ最新刊 好評発売中!!

万人がもとめる貴重な品、呪いの込められた凶器、伝説の鎧、あなたが手にするすべてのアイテムには由来があり歴史がある。

ドラゴンクエスト

モンスター物語



A5判 オールカラー 定価980円

200種以上のモンスターが登場！

ドラゴンクエストIII

知られざる伝説

オリジナルシールつき



A5判 オールカラー 定価700円

ゲームブックシリーズ

ゲームブック ドラゴンクエスト

上 甦るロト英雄伝説 下 死闘！竜王の島

ゲームブックにボードゲームのおもしろさがドッキング！伝説をつくるのはキミだ!!

文庫判 定価各490円



ゲームブック ドラゴンクエストII

上 勇者(ロト)の末裔(まつえい)たち 下 激闘!!ハーゴンの神殿

文庫判 定価各580円



ゲームブック ドラゴンクエストIII

上 勇者旅立つ 中 伝説の宝珠(オーブ)を求めて 下 決戦！アレフガルド

文庫判 定価各494円



ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション 1990



B6判 オールカラー 定価380円

グッズから書籍、CD・レコード、そしてテレカ、CMまで、ドラクエコレクションの全てを収めた完全保存版。ファン必携の書！キミはもう読んだかな？

ドラゴンクエスト 公式ガイドブック

B6判 オールカラー 定価566円

ドラゴンクエストII悪霊の神々 公式ガイドブック

B6判 オールカラー 定価597円

ドラゴンクエストIIIそして伝説へ… 公式ガイドブック

B6判 オールカラー 定価700円

マンガ ドラゴンクエストへの道

企画・ENIX エニックス 監修/石ノ森章太郎



エニックス発！ ドラクエ誕生の歴史を語る 迫真のドキュメントコミック、ついに登場!!

1985年秋——
「世界一のゲームを創るんだ！」を
合言葉に、堀井雄二、中村光一、鳥山明、
すぎやまこういちが、エニックスに結集！
空前のブームを巻き起こした人気の秘密とは……？
夢と情熱にとりつかれた男たちの
「ドラクエ制作秘話」を
マンガで読む！



好評発売中!!

A5判 288ページ
定価880円

この本でドラクエの歴史を知れば、『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』のプレイが10倍楽しくなる!!

エニックス文庫 オリジナル小説シリーズ



小説 天空戦記 シュラト 修夜転生 定価390円



センチメンタル・ハイ 定価390円



ドラゴンギア 定価480円



小説 科学忍者隊ガッチャマン 定価430円



小説 タイムボカン 定価430円

●定価は全て消費税込みです。

ENIX 株式会社 エニックス

出版局 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4 仁杉ビル4F TEL03(369)8978

営業部 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL03(369)8982


ドラゴンクエスト小説シリーズ第3弾!
ドラゴンクエスト
精霊ルビス伝説
語り継がれてきた精霊ルビスの伝説が
いま説き明かされようとしている…
遠きいにしえの時代…
ルビスはこの時
まだ、神ではなかった…
3月2日——
上中下三巻同時発売!
久美沙織・著
いのまたむつみ・イラスト
四六判・豪華上製本・定価各1,000円
★精霊ルビスポストカードプレゼント
ルビスポストカードセット(いのまたむつみ先生イラスト)をもれなく全員にプレゼント!!
詳しくは「ドラゴンクエスト精霊ルビス伝説」のオビをごらんください。
一部広告で予定価格880円と告知されていますが、諸事情により価格を変更させて戴きました。あしからずご了承下さい。
ドラクエ小説シリーズ既刊
好評発売中!
小説ドラゴンクエストII
悪霊の神々上・下
高屋敷英夫・著
いのまたむつみ・イラスト
四六判・豪華上製本
定価各1,000円
世界征服をもくろむ邪教徒・大神官ハーゴンが
魔界の邪神と手を組んだ。
壮絶、ロト伝説最後の決戦!!
小説ドラゴンクエスト
若き勇者による
愛と勇気の
ファンタジー物語
高屋敷英夫・著
いのまたむつみ・イラスト
四六判・豪華上製本
定価1,300円


DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト
ワールドグッズ
全国1000店のデパート玩具売場、玩具専門店で発売中！
ドラゴンクエストIV
カンペンセット
EP0072 1,480円
シルバーボディのカンペン。ゴールド、小さなメダル、カジノのコインの消しゴムがそれぞれ初登場。そして、勇者と仲間たちもそれぞれ8本の鉛筆になって大集合！
ドラゴンクエストIV
冒険下敷
EP0074 200円
IVのパッケージイラストを100%再現！ 裏にはキャラ別呪文習得表だ。
ドラゴンクエストIV
導かれし者たちのカンペン
EP0071 600円
草原をかけるパトリシア。馬車に乗って旅立つ勇者と仲間たちのカンペン。
ドラゴンクエストIV
勇者の記録帳（無地）
ドラゴンクエストIV
勇者の記録帳（方眼）
ドラゴンクエストIV
勇者の記録帳（横ケイ）
IVノート、ついに登場。新シリーズにふさわしく、キレの良いデザイン
（B5判48ページ）
EP0075 250円
EP0076 250円
EP0077 250円
ドラゴンクエストIV
冒険者の手帳1990
EP0073 600円
NEW! IVグッズ
2月23日発売!!
新学期！ 冒険に旅立つとき!!
★月間計画表・1990年3月〜1991年3月
★冒険日誌 ドラクエIVプレイの記録をつけるのだ!!
★ドラゴンクエスト年代記
1984〜1990・年表ドラクエIVへの道
★ドラクエI〜IV呪文全集
★旅の仲間住所録
新学期はもらった!! ドラクエグッズで最強装備！
ドラクエIV
キングタオル
EP0067 3,800円
よこ160cm×たて84cm
大画面いっぱいに、8人の旅立ちをえがく！こんなタオルがほしかった!!
ドラゴンクエストIV・導きの書
EP0068 1,000円
ドラクエIVの最新データがいっぱい！
1. IVワールドガイド（オールカラー32P）
2. IV宝の地図（たて51×よこ72cm）
3. IV冒険の記録帳（48P）
4. IV呪文下敷（オールカラー特色印刷）
5. IVファミコンカセット収納トレイ
以上、5大グッズがパッケージされた超豪華セットだ。
キングスライム
ぬいぐるみ
EP0069 5,800円
直径36cm×たかさ43cm
ドラゴンクエスト・
ポストカードセット
EP0066 380円
（IVポストカード3枚、I・II・IIIのポストカード各1枚の6枚セット）
防具ハンカチ
EP0064 380円
武器ハンカチ
EP0063 380円
ドラゴンクエストIII
冒険下敷
EP0037 200円
ドラゴンクエストII
冒険下敷
EP0036 200円
ドラゴンクエスト
冒険下敷
EP0035 200円
最後・魔法・盗賊の鍵セット
EP0065 1,500円
（最後の鍵、魔法の鍵、盗賊の鍵、ロトのしるし付）
スライムシャープペンシル EP0048 380円
スライムベスボールペン（赤） EP0049 380円
メタルスライムボールペン（黒） EP0050 380円
ドラゴンクエスト
勇者の記録帳I（無地）
EP0059 250円
アイテムハンカチ
EP0062 380円
ロト・メモリアル・ペンセット
EP0051 1,580円
（ロトの剣定規〈18cm目盛〉、スライムシャープペンシル、スライムベスボールペン〈赤〉、メタルスライムボールペン〈黒〉）
伝説のカンペンセット
EP0025
1,380円
（モンスターカンペン、スライム消しゴム、勇者と旅の仲間たち鉛筆、ロトの盾ペンキャップ）
ドラゴンクエスト
勇者の記録帳III（横ケイ）
EP0061 250円
●ランチクロス
ドラゴンクエスト
勇者の記録帳II（方眼）
EP0060 250円
お詫びと訂正——「ドラゴンクエストアイテム物語」初版175ページのグッズ広告で、「最後・魔法・盗賊の鍵セット」と「スライムぬいぐるみ」の値段が380円となっておりますが、「最後・魔法・盗賊の鍵セット」1500円、「スライムぬいぐるみ」3500円の誤りです。ここにお詫びの上、訂正させていただきます。
©1990 エニックス
●貯金箱
商人の宝箱
EP0022 1,000円
ラーの鏡
EP0052 1,500円
直径20cm、鏡部直径13.5cm
勇者と仲間たちクロス
EP0018 480円
モンスター大好きクロス
EP0017 480円
ワールドマップクロス
EP0019 480円
スライムPバッグ
EP0058 380円
よこ35cm×たかさ37cm×マチ22cm
ドラゴンクエスト
ワールドカンペン
EP0024 500円
ベビーサタン
ぬいぐるみ
EP0046 3,200円
よこ20cm×たかさ25cm
メタルスライム
ぬいぐるみ
EP0041 3,900円
銀の糸がぬいこんであります。
スライムベス
ぬいぐるみ
EP0002 3,500円
メタルスライム
（メタルフィギア）
EP0045 980円
ズッシリと重いペーパーウエイト。
スライム
ぬいぐるみ
EP0001 3,500円
直径30cm×たかさ27cm
陶器人形ハーゴン
EP0047 1,500円
陶器人形スライム
EP0003 480円
陶器人形ベビーサタン
EP0004 980円
陶器人形アークデーモン
EP0005 1,200円
陶器人形ドラゴン
EP0006 1,200円
陶器人形スライムベス
EP0042 480円
陶器人形爆弾岩
EP0043 580円
陶器人形魔道士
EP0044 1,200円
陶器人形勇者
EP0007 980円
メタルベビー
ぬいぐるみ
EP0057 1,200円
ベスベビー
ぬいぐるみ
EP0056 1,200円
スライムベビー
ぬいぐるみ
EP0055 1,200円
直径16cm×たかさ15cm
●通信販売のお申し込み先
〒135 東京都江東区深川2-24-6
カニエ ダイレクト・メール内
ドラゴンクエスト ワールドグッズ通信販売係
TEL03(641)8220 お申し込みは現金書留で
送金額＝グッズ代金合計＋消費税＋手数料400円
●価格は消費税別です。●スライムはツクダオリジナルの登録商標(24類)です。
●ファミコンカセット、ボードゲーム、書籍は通信販売しておりません。
ENIX
株式会社 エニックス グッズ局
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL.03(369)8982


あなたも進化・わたしも進化
チュンソフト
STAFF
募集
【募集要項】
職　種 ●プログラマー／ASSEMBLERレベルの開発ができる方。
●グラフィックデザイナー／ゲームのキャラクターを描いたり、コンピュータのグラフィックに変換したりする仕事です。絵を描くのが得意な方。
●ミュージックプログラマー／ゲームのBGMを作曲したりコンピュータのデータに変換する仕事です。
資　格：18歳～30歳迄の経験者でゲームの好きな方。
給　与：経験、年齢、能力を考慮の上、優遇。
待　遇：昇給年１回、賞与年２回、交通費全額支給、各種社会保険完備。
休　日：完全週休２日制（土・日）、祝日。
勤務時間：10:00～18:00（フレックスタイム可）
応　募：電話連絡の上、履歴書（写真貼付）を持参または郵送して下さい。
連絡先：株式会社チュンソフト
〒168 東京都杉並区上高井戸1-8-17第3保谷ビル4F
Tel.03-303-1171 担当／内藤・鈴木
CHUN SOFT


CAPCOM
ファミリー コンピュータ™用カセット
FAMICOM FAMILY
ハチャメチャ忍法
ただいま見参！
おいらは仮面の忍者
"花丸"。まだまだ修
業中の身だけど、「遊
びの島」へ悪い大人
たちに連れ去られた
子供たちを救いに行く
んだ。どんな奴らが待
ち受けていようと、ロボット鷹の
鷹丸がいっしょなら怖いものはない。
いざ「遊びの島」へ上陸だ！
仮面の忍者
花丸
TM
© 1990 カプコン ALL RIGHT RESERVED.
カードでボスと対決だ。
頭脳で勝負。
スケボー攻撃や空中遊泳、
忍術だけが忍者じゃない。
鷹丸で敵をやっつけろ！
おもわぬところにアイテムも。
アクションゲーム 2M・ROMカセット
この価格には消費税は含まれておりません。
3月16日発売
定価5,800円
株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438
ファミリー コンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。



標(ひょう)的(てき)。
株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

CAPCOM

怒りの



ケニーがしゃがむ、跳ぶ、そして一気の放物線ジャンプ！
画面狭しと縦横無尽に駆けめぐる、
超速スーパーアクションだ！



199X年5月。世界は巨大シンジケートの陰謀で
麻薬に侵されつつあった。
もう時間がない。
人類救済のために一人の男に組織壊滅の最後の特命が下った。
彼の名はケニー＝スミス。
至上最強を誇る特殊工作部隊"デッドフォックス"きっての
リーサルウェポン(人間戦闘マシン)だ。
しかし、彼を待ち受けていたものは……。

ファミリー コンピュータ™用カセット

デッドフォックス™

アクションシューティングゲーム 2M・ROMカセット
'90年2月23日発売 定価5,800円
この価格には消費税は含まれておりません。



ベースボールキッズ™
スポーツゲーム
ゲームボーイソフト
3月15日発売予定
¥3,300(消費税込)
DMG-BKJ
対戦型
1人でも遊べます
Nintendo GAME BOY
キッズパワーが、
野球を変える。
チビッ子野球にベースボールキッズが殴り込みだぁ。クロスプレーはもちろん、ファインプレーだって簡単にできる。キッズパワーがゲームボーイの野球を大きく変えるぞ!
アウト?
セーフ?
△ボールめがけて命がけのジャンプ!
△ホーム上のクロスプレーだ!
ベースボールキッズ
早耳情報 その一③
ファインプレーでピンチを救え
ヒット性の当たりも、あきらめるのは早い!ファインプレーでキャッチできることもある。捕球時にBボタンを押すとジャンプ、打球の方向に+ボタンを押してBボタンを押すと、スライディングキャッチができる。たったひとつの美技で試合の流れが変わるから、ぜひともマスターしよう!

JALECO

いっぽーん

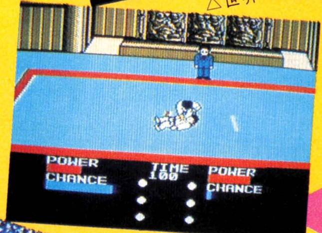
必殺技で勝負を決めろ、

うぉりゃ、うぉりゃー

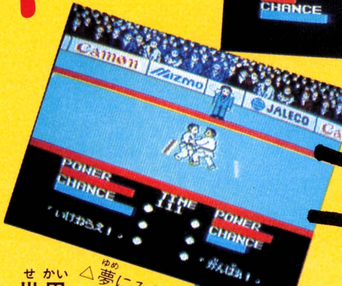
うぉりあーず！



△世界にはまだ見ぬ強敵がいる



△大技はタイミングが勝負だ



△夢にみたオリンピック会場



黒帯の意地をかけた戦いだ！世界を相手に血が騒ぐ!!

柔道に打ち込む青年がいた。黒帯を取り、師にもその実力は認められた。しかし、世界には必殺技を使う有名な選手が沢山いると聞き、彼の闘志は燃え上がった。「師よ、修行の旅にでます！」こうして青年は、強豪を求めてたった一人で世界へ旅立った。

ルールは、本物の柔道と同じ。キレイに技を決めれば「一本」勝ち。使える技も、足技、投げ技、寝技、返し技、手技など、数多くある。試合経験を積めば、パワー、技もレベルアップ。それに、世界中にある道場で勝てば、必殺技もマスターできる。世界一周の武者修行を終えると、いよいよ待望のオリンピック。修行の成果で、金メダルを勝ち取ろう。

燃えろ!! 柔道 WARRIORS™

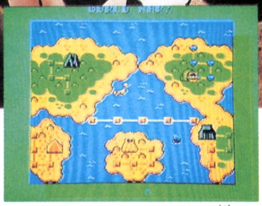
うおりあ〜ず

ファミリーコンピュータ™用カセット

5月25日発売 ¥5,600（消費税別）

株式会社ジャレコ ●本社／〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪／〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33
●サービスセンター／〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)

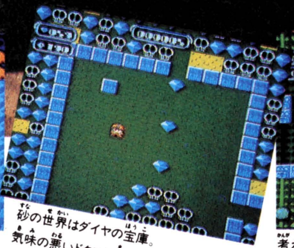




〔6ワールドに4ステージ(24ステージ)〕×4周＝96ステージだ!!



アイス・ワールド。マンモスも登場!?



砂の世界はダイヤの宝庫。
気味の悪いドクロも待っている!?



考えていても始まらない。
なんとかしなくちゃダイヤは取れない!

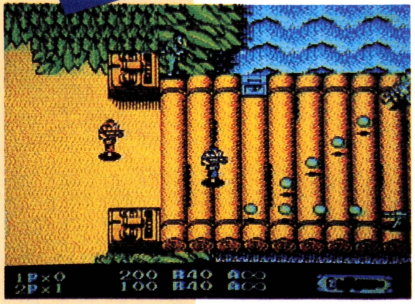
3月23日発売予定
希望小売価格 4,900円(消費税別)



人類最終・最強兵器"ヘビーバレル"の謎を解明せよ.!!

2人同時プレイ
途中参加も可能

HEAVY BARREL™



3月2日発売予定
希望小売価格 5,800円(消費税別)

DECO データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL. 03-398-5317



FAMICOM FAMILY
イカリ・スリー
怒III
IKARI THREE
戦闘アクションゲーム
英雄伝説が、再びここに!!
あの「怒(イカリ)」が帰ってきた!
PART III
3月中旬発売予定
¥5,600
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
KACテレホンサービス 東京 03(239)7131 大阪 06(365)0040
KAC
K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル


2月23日 本日発売。
グラディウスシリーズ ゲームボーイ版
ネメシス
NEMESIS™
©KONAMI 1990
ゲームボーイソフト 3,500円(税込)
●ゲームボーイは任天堂の商標です。

KONAMI



GAME BOY™

手のひらに、冒険を。



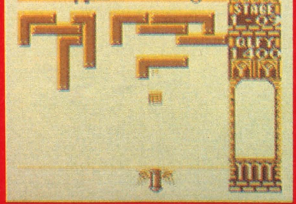
●画面はハメコミ合成です。

開発ナンバー
004

世にも不思議なシューティングパズル

クォース
QUARTH™

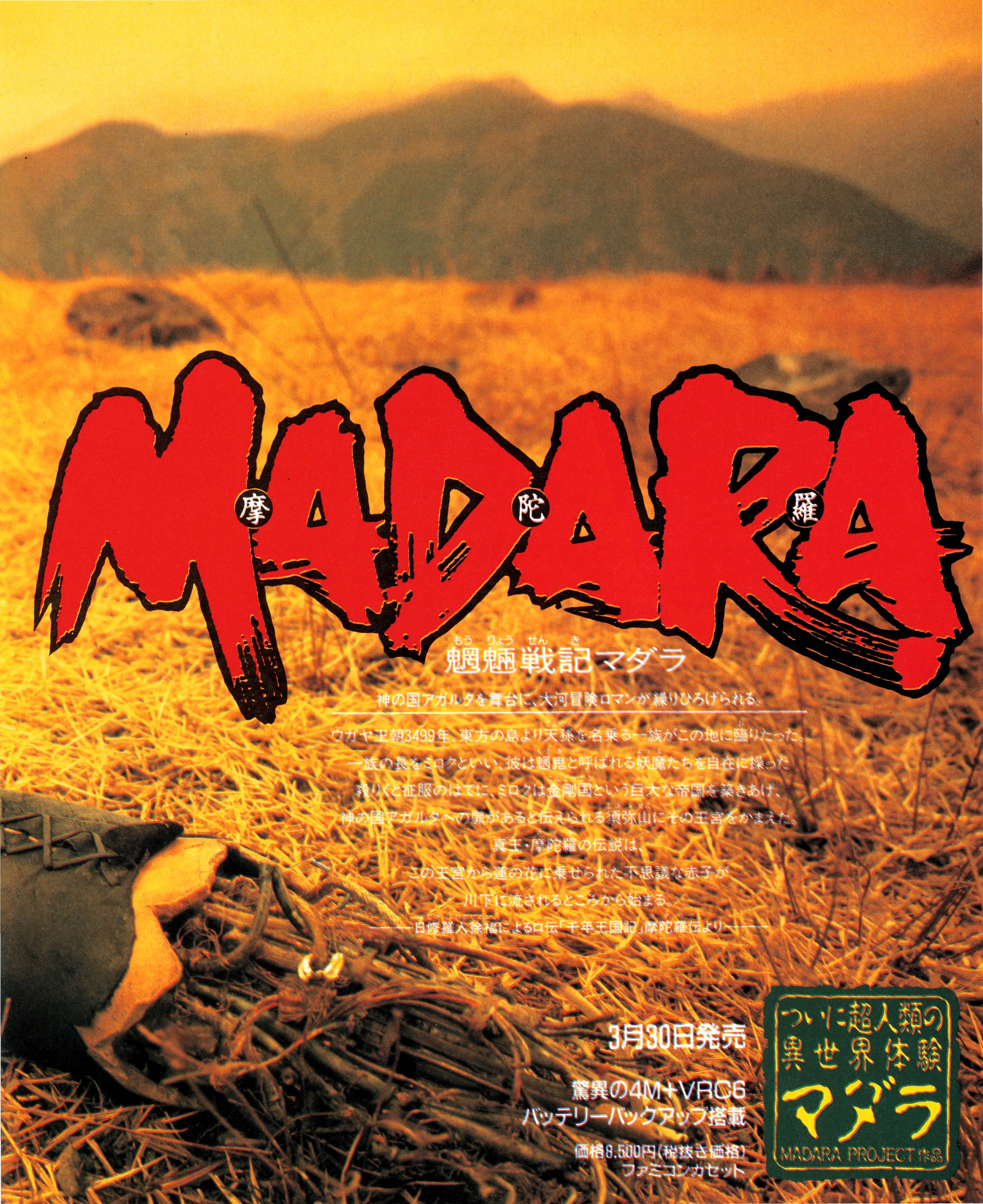
ⒸKONAMI 1990



対戦型
1人でも遊べます

3月16日発売

3,300円(税込)



MADARA
摩
陀
羅
魍魎戦記マダラ
神の国アガルタを舞台に、大河冒険ロマンが繰りひろげられる。
ウガヤ王朝3499年、東方の島より天孫を名乗る一族がこの地に臨りたった。
一族の長をミロクといい、彼は魍鬼と呼ばれる妖魔たちを自在に操った
殺りくと征服のはてに、ミロクは金剛国という巨大な帝国を築きあげ、
神の国アガルタへの扉があると伝えられる須弥山にその王宮をかまえた。
真王・摩陀羅の伝説は、
この王宮から蓮の花に乗せられた不思議な赤子が
川下に流されるところから始まる。
———日修羅人徐福による口伝「千年王国記」摩陀羅伝より———
3月30日発売
驚異の4M+VRC6
バッテリーバックアップ搭載
価格8,500円(税抜き価格)
ファミコンカセット
ついに超人類の
異世界体験
マダラ
MADARA PROJECT作品


KONAMI
そして、神の国が戦場になった。
©KONAMI 1990
©1990 SHO-U TAJIMA AND MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

3

MARCH 1990

新作ソフト発売日

2日 ●ヘビーバレル ★データイースト♣5800円(別)
2日 ●プレジデントの選択 ★ホット・ビィ♣9800円(別)
2日 ●スーパーエクスプレス殺人事件 ★アイレム♣6500円(別)
9日 ●ウィザードリィIII ★アスキー♣6500円(別)
9日 ●モアイくん ★コナミ♣4800円(別)
9日 ●ドンドコドン ★タイトー♣5900円(別)
16日 ●怒III ★ケイ・アミューズメントリース♣5600円(別)
16日 ●仮面の忍者花丸 ★カプコン♣5800円(別)
16日 ●イメージファイト ★アイレム♣6500円(別)
23日 ●魔神英雄伝ワタル・外伝 ★ハドソン♣6800円(別)
23日 ●バルダーダッシュ ★データイースト♣4900円(別)
23日 ●サンサーラ・ナーガ ★ビクター音楽産業♣7500円(別)
30日 ●摩陀羅 ★コナミ♣8500円(別)
30日 ●ベストプレープロ野球II ★アスキー♣6800円(別)
30日 ●井崎脩五郎の競馬必勝学 ★イマジニア♣9800円(別)
30日 ●パワーサッカー ★徳間書店♣4900円(別)

記号のみかた
★メーカー名 ♣予価
(別)消費税別 (込)消費税込み

雑誌発売日

9日 ファミマガNo.6発売日
23日 ファミマガNo.7発売日
30日 PCエンジンFAN 5月号発売日
30日 ファミマガビデオ 5月号発売日

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
2/25	26	27	28	1 プチメットン	2 ジャンプメットン	3 虹の国のお姫様
4 バットフライ	5 ブリキントン	6 虹の国の王様	7 メカギャザー	8 マイコンド	9 フランケーン	10 ハングリオン
11 ミュートロン	12 グリーンメットン	13 メイジメットン	14 ブリキンジャンパー	15 ジャレオン	16 ブロブ	17 バッドダイバー
18 アイスメットン	19 ブリキンフリーザー	20 ブルースケルバット	21 エイリアン	22 コールドハングリオン	23 主人公	24 ヘッドゴーレム
25 クリスタルフランケーン	26 ドリルクラッシャー	27 ブリキンナイト	28 龍神丸	29 戦神丸	30 サザビー	31 シバラク



著名人に聞く大感想大会

ゲーム好き、ドラクエ好きで有名な著名人の方々に、発売日にさっそくプレイしてもらい、翌日にコメントをもらいました。読者のみんなからきたFAX感想文の優秀作もおまけに載ってます。



三遊亭円丈

堀井さんにドラクエじゃない別のRPGを作ってほしい

落語家。著書『御乱心』で落語協会分裂の模様を描写。初期のころよりのパソコンユーザー。

今回は5章立てですが、僕は章立てじゃないほうが好きです。章立てのRPGはけっこう最近出てますね。とくにパソコンの場合はほとんど章立てじゃないですか。ただ、パソコンの場合だとマップがつながってないのもあるけど、今度のドラクエIVはつながっているからまだいいですが。

全体的に言って、まだ僕はエンディングまでいっていないから、はっきりしたことは言えないけど、前と比べるとちょっと落ちる感じがしますね。楽しかったのはIで、本格的なのはIIだったと思います。そして、IIIがちょっとパワーダウンしたかなーって感じで。

他のRPGと比べても、糸井さんの作った「MOTHER」のほうがおもしろいんじゃないかな。

ただ僕は、このゲームを作った堀井雄二さんを尊敬しているんですよ。だから、今までの足かせをドーンと捨てて、ドラクエじゃない別のRPGをおもいきって作ってほしいですね。

今までやった章の中ではトルネコっていうのが比較的おもしろかったですね。お金ためるのがちょっとつらかったけど。変わってましたしね。ダンジョンのしかけなんかも、石が転がってきたりしておもしろかったですよね。わりに堀井さんぽいところが出てたんじゃないんですか。

高橋源一郎

全体的に言って欠点がなくなって練れてきた気がしますね

作家。『優雅で感傷的な日本野球』で三島賞を受賞。最新作は『ペンギン村に陽は落ちて』。

オープニングはなかなかいいんじゃないでしょうか。『ゼルダの伝説』には負けるかなっていう気はしますが……。

操作性は、まあ、いいですね。しかし、このまえ『MOTHER』をやってたんですが、このドラクエIVにも斜めスクロールができればよかったですね。

値段の8500円っていうのはね、子供には高いんじゃないかなあ。大人はまあ、値段が少しばかり高くてもやっちゃうでしょうが、子供たちには限界に近いんじゃないでしょうか。

I、II、IIIと比べると、全体的に言って練れてきた、という感じはしますね。欠点がなくなってきたというか……。

1章から4章はわりと簡単ですね。いま5章に入ったところですが、これまでのところでは順調で、ノーミスという感じですね。

ここまでで印象に残ったのは、2章の終わりの5人抜きのところですね。あれがなかなか新鮮でたのしかったですね。しかし音楽は、今回はなんかピンとこなかったですねえ。

みうらじゅん

「ホイミン」と神父さんがなんともいえずかわいいですね

イラストレーター。ユニークな画風。いか天出演ロックバンド「大島渚」のリーダー。

まだ2章までしか進んでいませんが、操作性はこれまでと比べてよくなっています。とくに「そうび」の数値表示の改良はありがたいですね。

その他印象に残ったことは「ホイミン」がかわいかったですね。それと、神父さんが畑でキャベツをいっしょうけんめいつくっているのが、なんともいえずかわいくて、好きです。



遠藤 雅伸

かっぱらいが出るほど期待されてるんですから大変ですね

ゲームデザイナー。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』を作ったことで有名。

IVは章立てにしたってことが最大の特徴ですが、あれは作るほうにとってもやるほうにとっても都合がいいんです。IVは4メガの大容量を使っていますが、大容量になるとどうしても詰めこめるだけ詰めこんでしまうために、めりはりがなくなってしまうんですね。長編小説でもそうですが、ただ長いだけだと、途中で「こいつ誰だったっけかな」みたいになってしまって、あまり印象に残らないんです。そういう大容量になればなるほど陥りがちなミスを、IVでは細かい章立てにすることで防いでいるってわけですね。

まあ、作る側にとっても大容量を書き込むのが面倒臭いんで、こんなの誰でも思いつく手段なんだけど、ドラクエのスタッフがやれば「すごい」ってことになるんでしょうね、きっと。

オープニングは、技術的に難しいんですけどよくやっていると思いました。タイトルの下の絵が動くとかキラキラするとかはどうでもいいけど、IVが飛んでいくという部分だけは良かったなぁ。プログラムとして。

内容的には、Iからずっと同じスタッフでやっているから、徐々に進歩しているというか、前回にできなかったことをやろうという姿勢が見られるのでいいですね。徐々に良くなっていくのはまあ当然なんですけど。

だけど、今回は開発までに時間がかかって大変だっただろうと思いますね。あんなに時間をかけてじっくり作って、それで早解きをするマニアの手にかかれば2、3日で解かれて次を期待されるんだから、本当に大変ですね。もうスタッフはVを作るのが嫌になっているでしょうけど、仕方ないですね。かっぱらいが出るくらい期待されているんですから、これからも作りつづけていかなくてはならない使命を負わされているんですね。

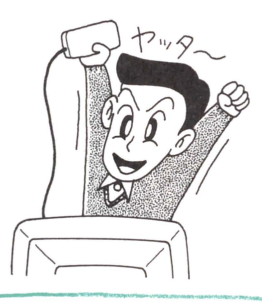
三浦 明彦

町やお城の人々のセリフや動きが生き生きとしていますね

ゲームデザイナー。三浦電子遊戯製作所代表。「オトッキー」をプロデュース。

第一印象として、箱に書いてある「こりにこったドラクエIVの世界」にナットク、といったカンジです。オープニング、シナリオ、音楽、グラフィック、動きのあるしかけ、どれをとっても、IからIIIまでの第一印象とは違って、「オッ、これは」という力の入りぐあいを感じましたね。とくに町やお城の人々のセリフや動きが生き生きとしていて、独特の「ドラクエ世界」をいっそうそれらしくしていると思いました。また物の売り買い、武器などの「そうび」などで、今まで「あー、ここで同時に攻撃力が見られたらいいのになー」などと思っていた部分がすべて改良されていたのには感激しましたね。

IからIIIまでのドラクエは、たしかにとてもおもしろい、すばらしいゲームでしたが、独創性の点では、いまひとつというカンジがどうしてもありました（やはりウィザードリィやウルティマの影響は大きいですよね）。でも今回のIVでは、AIと「さくせん」の導入で、ものすごいオリジナリティを持ったゲームになったと思いますね。



佐藤 元

「仕事」でプレイしても飽きてこない数少ないソフトですね

漫画家。テクノポリス誌で自主制作ゲームの紹介漫画「Dojinソフトクリーム」を連載中。

私はいままでファミコンやパソコンのゲームを「仕事」でいろいろやってきましたが、何度やっても飽きないゲームっていうのはなかなかないものです。しかし、ドラクエはいまだに繰り返しプレイしても飽きませんね。私の友人なんかもよく暇を見て、IやIIやIIIをプレイしています。ただ、ゲームは仕事でやるよりは、遊びでやりたいですけどね……。

まあ、今度も「仕事」でIVをプレイしてこの印象記を書いているわけですが、ゲームの完成度は非常に高まっていると思います。下手に横道にそれずストーリーと機能を発展させて、プレーヤーにとっても楽しくできる作品になっています。しかも、ある程度、操作が難しくなってきたりすると、きちんとAI機能とかをつけて、まかなっている。ゲーム自体は複雑に難しくなっている筈なのに、面白さは変わらないというのは、すばらしいですね。

このAI機能についてですが、最初に思っていたほど、AIがバカではないので（笑）よかったです。あの膨大なストーリーを進行させるためにもこの方式は有意義だったと思います。ほんとみごとな機能を付けたモノです。

しかし、操作性の点では、IIIのときもIIに比べてわずかにスイッチのタイムラグを感じたのですが、残念ながらIVは、そのIIIよりもタイムラグが大きく感じられました。もっとも、プログラム上必要不可欠なモノかも知れないし、アクションゲームではないですから関係ないかもしれませんが……。

それに、値段が正直いって高いと思います。量がさばけないのならともかく、普通のカセットの何十倍の量をさばける見込みがあるのですから、多少は安くできるような気がしますね。

泉 麻人

第1章ではキャラの生活や匂いをあまり感じないんですよ

コラムニスト。著書「街のオキテ」など多数。新しい笑いの番組「冗談画報II」では司会業も。

まだ第2章に入ったばかりだから何も言えないけど、第1章にだけ関して言えば、キャラクタに対して思い入れがないままに終わっちゃったって感じ。主人公の生活とか匂いとかをあんまり感じないんですね。これまでのI II IIIや「MOTHER」だと、割とそれぞれのキャラクタの性格が詰め込んでありますよね。洒落を言わせたりして、どういうヤツなのかをしつこいくらい感じさせてくれたけど、第1章では、どういう性格のヤツなのかがよくわからないままで終わっちゃった。

このあと、ショートストーリーのエピソードで綴っていって、これが最終的には厚みのあるドラマになっていくという期待は何となくありますけどね。

著名人に聞く大感想大会

清田 益章

彼女と喧嘩になりそうなほど今回ははまっているんです

超能力者。様々なメディアで活躍中。4月10日に、CD「さよなら神様」をリリース。

今、1章が終わったとこですけど、とにかく今回ははまってます。彼女と喧嘩になりそうなほどはまってるんです（笑）。IIIの場合は、最初からいろいろなキャラクタが出てきすぎ、メリハリがないっていう感じでしたが、今度は、最初は1人で出てきて段々増えていくのが非常にいいと思います。僕の超能力者って性格からかもしれないけど、1人でどんどん戦っていって開拓してくってやりかたのほうがあっているので、そう思うのかもしれませんが。

それに、今回は章ごとに区切られているのが大正解ですね。一つの段階までいって終わるっていうのは、そこでメリハリがつくし、ゲームの意欲もまた高まってきますしね。

まあ、全体の印象ですが、作っている人自体がどんどん磨かれて、もう何もこちらからは口出しできないって感じですね。超能力は僕に任せてくれればいいし、ゲーム作りは、ドラクエを作ってきた人に任せた方がより面白いものができるって感じですね。

宮川 総一郎

第1章で声が聞こえてくるところなどよくできていますね

漫画家。株の漫画「マネーウォーズ」はファミコンにもなった。そのキャラクタデザインを担当。

印象に残ったことでいうと、たとえば第1章で声が聞こえてくるところがありますね。ああいうところはよくできてるなって感じました。それから第2章のラストがなかなか不気味でよかったんじゃないですか。

シナリオの進み方で言えば、みんなあとのほうにひっぱっていきますでしょう。だから、どこまでその章で満足感を得て、どこまでがあとまでひっぱっていくのかってところが、いいのかわるいのかわからないけど、ちょっとモゾモゾってする感覚がありますよね。それが第5章でほんとに満足感に変わるのであればいいと思いますけど。

操作性の点では、左上にウィンドウが突然開いたりするところや、キャラを動かすときに慣性がきいて、細い道とかを歩いていかなきゃいけないときに、止まれずにおちてしまうということがありますが、ちょっといやだなと思いますね。しかし一方で、階段をあがるとき、ゆっくり動くなど、凝ってるところがあって、なかなかいいですね。

関根 典弘

画面スクロールがもう少し速くてもいいかなと思いました

ゲームデザイナー。ファミコン版「ウィザードリィIII」のモンスターバランスを担当した。

本当によく考えて作られています。これだけ周りからの期待が大きくて、しかも新しいものを少しずつ加えながら良くしていくのってすごい努力ですね。

まだ全部やったわけじゃないから類推でしかわからないけど、全体的にはキャラクタが育てがいがあるなって印象を受けました。最初のうちはまどろこしいけど、その分、自分の意のままにやってくれるように育てるっていうところが楽しいですね。

装備のコマンドについても、やる人の立場にたって、痒いところにまで手が届く構成になっている。ただ個人的には、キャラの移動、つまり画面のスクロールがもっと速くていいかなって気はしました。フィールドが広い割に、移動に時間がかかり過ぎる。もっと速く歩けと思うのは僕だけじゃないと思います。

それから、ちょっと進み方が1本道過ぎるかなって気がします。もう少し遊びがあってもいいかなって気がしました。まあ、1本道がいいか、遊びが多いほうがいいかはどっちが好きかっていう好みの問題でしょうけど。

矢野 徹

タイトル画面が映画みたいでなかなかいい感じですね

作家、翻訳家。著書「ウィザードリィ日記」はパソコンユーザーの愛読書。

タイトル画面がなかなかいいですね。文字だけのところはちょっとあっけないけど、すぐに絵が出てきて、一緒に見てた人が「映画みたい」といってましたね。

まだ第1章をはじめただけですから、このあとの展開がどうなるかわからないけど、最初、老人で戦士になりたいという人がでてきますよね。しかし、ついてくるのがいやに遅くて、でも待ってるとついてくる。で、城から外へ出るとついてこない。ま、ゲームのちょっとしたお遊びかもしれませんが、ゲームがだんだん高度になっているのははっきりとわかりますね。

ただ、前もそうだったけど、普通のテレビだと文字が雑すぎて読みにくいのは残念ですね。

田尻 智

次回作のVもいままでどおり「ファミコン」で出してほしい

ゲーム評論家。本誌「ゲーセン野郎」で活躍中。昨年はファミコンゲームも製作した。

今回は4メガだから、オープニングにはかなり凝っているんだろうと予想はしてたけど、期待以上のものが出てきてすごく嬉しかったですね。使い勝手もすごく良くなってます。親切過ぎると言っていいかもしれないですね。IIIが出た時には「これ以上、遊びやすいロールプレイングゲームはないだろう」と思ったのですが、今回はもっともっと遊びやすくなっている。驚きました。

章立てになっているのも、1章を終えるのに2時間くらいでお手軽だし、これならドラクエIVを突然始めた初心者でもすぐできると思います。

なんといっても、完成度が非常に高くなっていて、オリジナリティが上がっているのが素晴らしいですね。いわゆるアメリカで発生したロールプレイングゲームから最も離れた作りになっていますよね。そういう意味で、日本人が作ったロールプレイングゲームの中では最もオリジナリティが高いと思いました。

I II IIIでは早解きをやったんですけど、今回はじっくりやりました。IVは、あまり速くやると案外おもしろいところを見落としたりするので、ゆっくりやったほうが「濃く」楽しめます。

今後、当然Vが出るんでしょうが、できればスーパーファミコンではなくて、今までのファミコンで出してほしいですね。現実問題として、今のところみんなが持っているのはファミコンなんですから。

谷山浩子

登場人物や状況設定のバリエーションが魅力的でした

シンガーソングライター。今回ドラクエシリーズ初挑戦。パソコンRPGの達人。

オープニングはわりとそっけない感じですが、サービス過剰の近ごろのパソコンゲームのオープニングよりもわたしは好きです。

操作性も、シンプルで使いやすいと思います。ただ、道具の受け渡しや装備など、ひとり1回ずつ、いちいちⒶボタンをおしなおさなければならないのが少しだけめんどうでした。まあたいしたことではありませんが。

5章立てのシナリオについても、登場人物や状況設定のバリエーションが豊富で、ひとつひとつが魅力的で、胸が踊りました。それぞれの章が完結せずにラストへつながっていくところなんて、いい演出ですね。こういうかたちにすると飽きないし、ラストへの期待が高まってコーフンします。

そのなかでもわたしはとくにトルネコの章が好きでした。おせじぬきで、シナリオがすばらしいと思います。

このあと、もしⅤが出されるなら、さらにいろんなバリエーションを見せてほしいと思います。今回のように章をいくつも作るなら、たとえばモンスターと闘わないで成長するパターンがあってもいいし、推理小説みたいなのがあってもいいし、古典の名作の中に迷いこんでもおもしろいし……。

とにかくサービス精神に感心しました。おもしろい小説を読んでいるみたいでした。音楽もよかった。とくにダンジョンのBGM……。

それと、船のシーンが感動的でした。エンドールに着いたところでは、思わずナミダぐんでしまいました（はいりこみやすい性格なもんで……）。

わたしはまだⅠからⅢをプレイしていませんが、他もこういうレベルなのでしょうか? そうだとしたら、なんとしてもやらなくては。

高橋春男

ドラクエにはこんなのなしだよっていうのがないですよね

漫画家。野球、政治、ドラクエなど、様々な話題をブラックな笑いで風刺する。

操作性はすごく便利になったね! 買い物なんかするときに、いちいち元に戻してやるってのが前はあったじゃない。それが、その場で全部できちゃう。あれはすごく便利になりましたよね。

それに建物なんかもこってるし、人間もけっこう動いてますよね。小さい点だけど、ディテールに凝って、ちゃんとつくってるなーって気はしました。

それと、やっぱり親切ですね。ドラゴンクエストシリーズってわりとそうなんですけどね、まったくわからない、矛盾してるっていうか、こんなのなしだよっていうのが今のところぜんぜんないですよね。

しかし、この後のことだけど、ここで1度やめて、堀井さんに次元の違うところでおもしろいものをつくってもらいたいという期待はあります。ドラゴンクエストっていうのは、出せばまた売れるだろうけど、ソフト全体のことで考えると、1回やめて、こりゃちがうなってのつくってもらいたいですよね。なんかいまって停滞してるなって感じがあるから、新しいものに挑戦してほしいんですよね。

石原恒和

素晴らしい音楽は映像より記憶を強く呼び覚ますようです

セディックAVプロデューサー。テトリストとして有名。著書は「テトリス　10万点への道」。

オープニングのビデオエフェクトのような凝りに凝った演出にはチョット驚きました。でもそれより印象的だったのは、最初に王宮で聞いたあの「王宮のメヌエット」です。もう2年も前のあの冒険が、まるで昨日のことのように蘇ってくるのでした。やはり素晴らしい音楽は、映像よりも記憶を強く呼び覚ますようです。「王宮のロンド」から「王宮のメヌエット」へ。いやぁ聞かせてくれますねぇ。ファミコンの音源がこんなに研ぎ澄まされた音として聞けるのはドラクエだけですね。

ゲームの内容も、これまでにくらべて、初心者に対してよりわかりやすくなっている、という感じです。ドラクエはいつでもユーザーフレンドリーで、マニアックでないことを目指しているようです。開発者の優しく、そして厳しい姿勢が伝わってきます。

ドラクエが常に新しいシステムやシナリオに挑戦し、開発者達が新鮮な気持ちで開発に取り組める、ということが大前提ですが、シリーズは今後も続いて欲しいですね。

めるへんめーかー

町の人の動きとかがとてもこっていてたのしかったですね

漫画家。「姫君と泥棒たち」などペンネーム通りのメルヘンチックな作風。

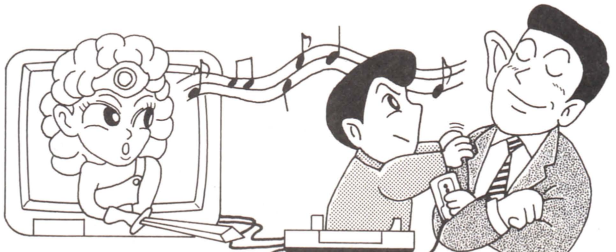
オープニングは、一応Ⅲと比べて、音楽も入っていたし、色もついていていいなって感じです。

ゲームの内容全体については、Ⅰはわりとさみしいなっていう感じでしたけど、Ⅱからは楽しくなりましたよね。

Ⅳは……、まだ全部やってないからわからないんだけれども……。Ⅲのやり方は自分で話をつくって遊べるっていう点がけっこうよかったですよね。ⅡとかⅣというのは、つくられたストーリーを読んでいく感じで、そういうところがちょっと違うなっていう感じはしますね。

ま、どっちが好きかっていうのは個人の好みによると思いますけど……。

そのほかで印象に残ったのは、やっぱり音楽がいろいろ変わってたのしかったことですね。これまでよりこっていて、キャラクタが出るたびに変わるとか。あと、町の人の動きとかがとってもこまかくなっていて、いきなり前にきたら走り寄ってくる人とか、グルグル回ってる人とかが、とてもこっていて、それがすごくたのしかったですね。



著名人に聞く大感想大会

カーツ佐藤

これまでと比べてなんかストーリーが暗く悲しいですね

コラムニスト。ヤングサンデー誌に青春小説「ぼくは不安でバカ踊り」を連載中。

オープニングが、なんだかゴレンジャーみたいな感じで少し臭いような感じですね。あと、ファンファーレの音が今回はどうもコンピュータコンピュータしてる。僕個人としては、IIIのほうが大作って感じがして良かった気がします。

いま5章まで進んでいるんですけど、今のところあんまり違いがわからなかった。作戦の違いみたいなものが。1回やってダメなら覚えてるっていうけど、意外にバカなのが多い。もしかしたら、これも味つけでバカなのかもしれないけど。

I II IIIと比べて、なんか暗いんですよね。全体的にストーリーが悲しい。じんわり、浪花節みたいなところがたくさん出てきたし……。

あさりよしとお

個人的に言えばIIIのオープニングのほうが潔くて好きだ

漫画家。少年キャプテン誌にて「宇宙家族カールビンソン」を連載中。

個人的にはIIIのオープニングのほうが潔くて好き。IVの字の巨大さには笑った。

操作性はウインドウの改良もあって、他に類を見ない程良い。AIは雑魚との戦闘には実にうまく機能するが、ボス相手だと融通が全く利かず腹が立つ。作戦内容も重要な戦闘には大ざっぱすぎ、やらなくてもいい苦戦を強いられる。しかし、どマンネリの戦闘システムの新しい可能性としては大成功だと思う。

欠陥品のII、内容支離滅裂のIIIに比べりゃ雲泥の差。IIIのボリュームにIの完成度という、夢のようなソフト。私はアンチドラクエ派だが、IVは誉める。

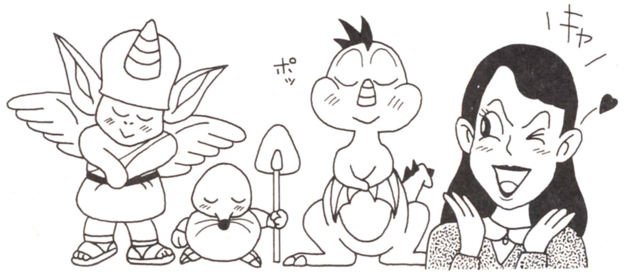
片山まさゆき

モンスターを主人公にする章があってもいいと思いました

漫画家。麻雀漫画「ぎゅわんぶらあ自己中心派」は様々な機種で、ゲーム化された。

今回、構成が1章ごとに分かれているのが面白いですね。5章に行くまでの過程でまずワクワクさせられる。5章で出会う人達が、旅の途中で何気なくすれ違ったりして、「ああ、こんなとこでこいつらとすれ違ってるんだ」って感じで、なんて言うのか、まるで神の視点で見てるっていうのかな。キャラクタに宿命的なものを感じて楽しいんですよね。1章1章も適当に短く終わって、コンパクトなのもいいですね。

しかし、せっかく章立てでやるんだったら、モンスターを主人公にした章なんかもあっていいかな、気に入ったモンスターを仲間にできてもいいかな、っても思いますね。第1章にモンスターと一緒にやるってパターンがちょっと出てきたけど、ああいうのが結構楽しかったから、もっと本格的にモンスターを味方にして育てたり、敵のモンスターから改心してこちらの味方につくというストーリー展開も楽しいかなって思いましたね。ドラクエのモンスターってみんな可愛いですからね。もっと活躍させてやりたいんですよ。



川又千秋

章立ての方式はこれからも続けていってほしいですよね

作家。SF短編集「あなたはしにました」のタイトルからドラクエへの思い入れがうかがえる。

僕は最初、IVが出ると聞いて、非常に不安だったんです。これまでIを核にしてどんどん拡大していくっていうのがあったので、またさらにこれをやられるといくらなんでもっていう感じだったんですけどね。しかしIVではまったく色合いがかえちゃった。まあ、こういう方向性だったら、他にもいろいろできるんじゃないかと思えるところがありますよね。

それにこの章立てっていうのはもっと複合化できると思うんですよね。短編小説の積み重ねというか、必ずしもすべての挿話がひとつにならなくてもいいようなのも可能だし、オムニバスにするのも可能だし。この方式はVに限らずVI、VIIと続けてほしいですね。

橋本真司

フロンティアは常に僕の前を走っていってほしいと思う

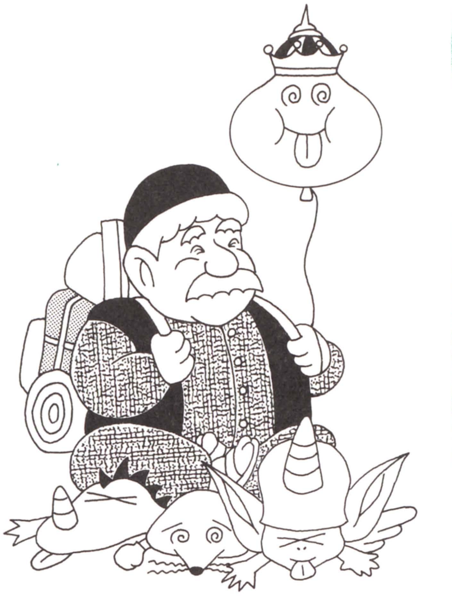
ゲームデザイナー。バンダイに勤務。営業時代は橋本名人としてテレビなどで活躍。

IVの章立てはエンディングまで見てみないと、1章から4章までがどう5章につながっていくかわからないっていうやり方ですよね。このやり方をIVがとったということを聞いたとき、ドラクエIIIとか、ドラクエIIを好きな人がIVをほんとに好きになるかな、とちょっと不安に思いました。

たとえば、ドラクエI、II、IIIってのは、いろんなキャラクタがいるなかで、マイキャラへの思い込みがどんどんもっていって、熱中しましたよね。それが、このIVでは、キャラのレベルを上げていってもいったん別れなくてはならない。また第5章で会うんだけど、5章にくるまでに、いろんなキャラクタに思い入れしなければならなくて、けっこうたいへんですよね。このへんの差がおもしろさにどう影響するか興味ありますね。

まあこれを含めて、これまでとの比較は全部やってからしたいと思いますが、いま言えることはIVは、一応ファミコンソフト業界の王道を歩いているソフトだな、という感じはします。しかし、ガラッと変わった新鮮さっていうのはありませんね。

アイディア的に大変だとは思うけど、王道を歩く日本のトップソフトであるかぎり、受け手側の驚きをいかに新鮮に提供してくれるかってことは重要です。同じつくり手側に入っている僕としては、フロンティアは常に前にいてほしいっていう気がしています。



山下章
制作者にもう少し冒険してほしかったという気はしますが

ゲーム評論家。ベーシックマガジン誌でのレビューや、コナミレーベルでの執筆などで活躍中。

第5章で出てくるAI機能や作戦といったものは、たぶん、今後のゲームの流れの中に一石を投じるようなものだと思いますね。

コンピュータゲームのおもしろさは、コンピュータの中でキャラクタたちが勝手にいろんなことをしてくれるってことだと思うんです。自分が必ずすべてを操作するっていうのではなくて、キャラクタが勝手な行動をとってくれて、それがおもしろい。これはドラクエIIIでいう"遊び人"的なおもしろさなんですけど、ああいう自分が必ずしも全部を操作するんじゃなくて、キャラたちが勝手にやってくれるというのは、多分今後のほかのRPGにもなんらかの影響をもたらすんじゃないかと思います。

今回の章立てっていうのも、メリハリをつける意味ではうまくいってるとおもいます。最後に8人パーティになるんですけど、自分が前の章までプレイしてきていますから、それぞれのキャラクタに感情移入ができるんですよね。ただ5回も最初の段階からキャラをレベルアップしなければならないので、そこがちょっとつらいものを感じますが……。

IVはこれまでのRPGの集大成でなく、プラスアルファの部分を自分たちのチャレンジとしてやりたいと制作者たちはおっしゃっていますが、まあ、個人的な感想として、もう少し冒険してほしかったなって気はしますね。AIとか新しいことはやってますけど、やっぱり今までのRPGの色はひきずっちゃってますから。

えのきどいちろう
とにかく細かい部分で楽しめるのがとてもいいと思います

コラムニスト。ダイム誌の「DATA超個人主義」など連載中。若者番組「YOU」で司会業も。

章が分かれてるっていうのは、あれはもう秀逸ですね、もう。すごくいい考えだと思います。RPGといえばふつうは、少年の成長物語で、敵を倒していくという物語なんだけど、これはそれぞれがみんな多角的に主人公っていうか、核がいっぱいある物語になっていますね。

4章までは音楽のよさも加わってすごいスピードでいくと思うんですよ。ぐんぐんひっぱられていく感じがしてね。だからすごくいいアイディアだと思いますよ、章立てにしたのは。たとえば2章のところで1章の主人公がチラッと脇役で出てくるとか、伏線というかね、そういうものの張り方がとても映画的ですよね。

その他、第1章で「いつの時代にも子供には子供だけの秘密がある」ってフレーズが出てきて、ちょっと感動しちゃったなあ。小説読んでるときみたいに。それから2章で僕はポーカーを1時間もやってしまいましたよ。とにかくそういう細かい部分でね、楽しめるのもとてもいいと思いました。

新井素子
へんな脇役が好きで、ホイミンと別れるのが悲しかった

作家。「…絶句」「扉を開けて」など若者に支持されるSF小説を多数執筆。

いま5章に入って、作戦が出てきて、とにかく上から順にやってみようってやっているんですけど、"いろいろやろうぜ"ってのが、これがとんでもなく間抜けなんで……。とにかく突然へんなことやって、キメラの翼をなげちゃったりして、あんまり笑えるんでとにかくそれは使わないようにしようと。やってるうちにかしこくなってくと思うんですけど、とにかく持ってるものをやたらなげちゃうんですよね。いまは"がんがんいこうぜ"ってのでやってます。うん、ひととおり作戦をやったあとはずっとやってます。

章立てはね、わりと楽しかったですよ。1章終わるごとに終わった終わったパチパチパチって感じで……。せっかちだからすぐ次に行っちゃいますけどね。

わたしわりとへんな脇役とか好きで、1章のホイミンとか好きで好きで、1章が終わるとき、ホイミンと別れるのが悲しくって! あとは、キングスライムがなかなか楽しかった。スライムがまとまるのがとってもかわいかった! ってところかなー。

天野祐吉
僕はほとんどトルネコの気持ちになってしまいましたね

大手業界誌「広告批評」発行人。ドラクエへの思い入れは業界でも有名。PCエンジンもこなす。

IVはゲームとしての完成度よりも、「する」話、つまり「見る」話でも「聞く」話でもなくて、自分が「する」話として、オーバーに言えば文学的な構造としてよくできていると思うんです。すでにゲームということを離れた、詩とか小説とかと並ぶ表現物としての面白さ。とくに各章に分かれることで、様々な断片が集まって一つの世界を作っていくってプロセスが僕にはすごく面白かったですね。始めから一つのストーリーの延長線上に行くんじゃなくて、あっちから、こっちから話が始まって、いろんなとこから話が起こってきた話が段々一つの渦になっていくという過程が非常にスリリングなんです。

僕は本当にトルネコという武器商人には感動しましたね。あれは、現実の世界とゲームの世界が本当に串刺しでつながっている。僕はほとんど武器商人トルネコの気持ちになってしまいました。来る日も来る日も同じ事を繰り返していて、思い切った旅に出ないというのが、まさに僕の日常のようで（笑）。

著名人に聞く大感想大会

木村千歌

第5章のオープニングではずかしいけど泣けてきますね

漫画家。ファミコンの大ファン。近代麻雀オリジナル誌にて「負けちゃった」を連載中。

5章に入って作戦とか使ってるんですが、「いろいろやろうぜ」が楽しくていいですね。あの、ミネアのカードで全滅しちゃったんですけど、こんなイベントもやっぱり楽しくていいとおもいました。

章立てになっているのも、章が進むにつれて、どんどんのめり込んでいって、すごいドラマ性だと思います。

5章のオープニングなんて、はずかしい話ですけど泣けてきちゃいますね。

前作なんかと比べると、どんどんドラマチックになってきてるかな、と思いますけど、この調子でいくとⅤはさらに……ってね。

あとね、なんか印象に残ったのは、人の家のタンスを勝手にあけちゃうのって、すごいよなーって感じ。タンスを調べるたびに思うんですけど……なんだか罪悪感あって、いいのかなって思いながら調べてるんですけど。うーん、とにかくタンスがすごい。

そうですね、もう少しやっていったらいろいろ出てくるかもしれないですね。

飯島健男

カジノは面白いけどあれはRPGの面白さではないでしょ

ゲームデザイナー。昨年パソコンゲーム「ブライ・上巻」をリリース。今年下巻を発売予定。

印象？ まあ、しょうがないんだろうけど、正直言ってもう少し頑張って欲しかったですね、ドラクエには。今のゲームって、どれもドラクエに似すぎていて、みんなドラクエもどきになっちゃってるでしょ。だからこそ、今後もっと個性のあるゲームを出していくためにも、もうちょっとドラクエに頑張って欲しかったなという気がするんです。

ファミコンのゲームって本当はもっともっと改善できると思うんですよ。なのに、なんだかもう「ファミコンのRPGってこんなものなんだ」みたいな流れができちゃっているような気がしてすごく残念なんです。Ⅳで言えば、確かにカジノとかは面白いけど、あれはRPGが本来持つ面白さじゃないでしょ。くやしいっていうか、歯痒いんです。

だから、今の僕としては僕の初挑戦のファミコンゲームを見て欲しいなって気がするんです。みんなドラクエっていうと、たじろいじゃって避ける傾向にあるけど、僕はドラクエに真向からぶつけられるものを作りますよ。だから、待っててください。

いしかわじゅん

いやあ、これから堀井さんも大変だって思うね、ホント

漫画家。ゲーム「スーパーマン」のキャラデザインを担当。代表作は「パンクドラゴン」。

章ごとに細かく分かれている点については、5章まで終わらないとわからないけど、今のところはあまりにすぐ終わっちゃって、アレ、もう終わっちゃったの？って感じ。2章目に入るとまた一から始めなきゃいけないのっていうのは、あれちょっと違和感あるなあ。5章までやれば長い一つの話になってるんだろうけど、まだそれがよくつかめないしさ。だから、値段は今んとこ高いね。5章までやれば安いと思うかも知れないけど。

しかしまあ、これだけやっちゃったら後、何が残ってるのかな。いやあ、これから堀井さんも大変だって思うね、ホント。

いとうせいこう

これはもう「ドラクエ」というひとつのジャンルですね

作家、ミュージシャン、編集者、テレビ番組の司会などをこなす、マルチエンターティナー。

私、現在2日目。第5章で7人集まったところ。全くやめる気になりません。このバランスの良さ、物語の見事な運び、その上さらにあらゆる場面で見られる遊び。とにかく素晴らしいと思います。

これはもう「ドラクエ」というひとつのジャンルであり、その「ドラクエ」というジャンルが、TVや映画、ビデオ、書物という大ジャンルを圧倒しているのだといえます。

このクリエイティビティは歴史にはっきりと刻み込まれるべきだとさえ思います。「ファミコン・ソフト」と呼んではならないわけですね。これはあくまでも「ドラゴンクエスト」というジャンルであり、メディアなのです。

火浦功

Ⅳの良さはディティールを楽しむというところでしょうか

作家。ゲーム好きはSF作家協会内でも有名。代表作は「ファントム・レディ」など。

AI機能はちゃんと機能しているのかどうかわからないですけれども、作戦はけっこう使えますね、切りかえてね。だけど作戦の中で人を入れかえられるんでしょ、他者と。で、魔法使いがいるんで、それを入れかえたりしてやってみました。

章立てでもね、最初やってたときは前座話がちょっと長いんじゃないかって感じでしたけど、後半、第5章に入ってから、いろんなところに行ってからは、なるほどと思いました。

Ⅲは、全部のキャラを自分の好きな名前にあてはめて戦わせるのが楽しみだったけど、Ⅳはちょっと違っていますよね。最初っから主人公〇〇〇じゃないんで、どこで感情移入したらいいのかわからないことがありました。だからⅣの良さはストーリーを追うというか、いろんなところでのディティールを楽しむというところでしょうか。

その他あのあこぎなゼニもうけのやり方はけっこう笑えましたね。ほかの店から買ってきて、自分の店で売って、そのお金でまた他の店から買ってくると、あれはなかなか笑えましたね。



おまけ

読者の感想だよ！

小林拓生（富山県・12歳）
最初のうち、IIIで完結したのに、ドラクエの名でIVを出すことに腹を立てていた。でも、やってみたらおもしろいかもしれないと思い大金をはたいて買った。きっとロト伝説とそっくりな内容でIVは個性がないんだろうなぁと思いながらも、電源を入れるとそんなことはなかった。スタッフの名前の後にすごくきれいで鮮明なオープニング画面が出たではないか。音楽も主旋律は同じだが低音部が水みたいに流れる音なので驚いた。しかけもなかなかおもしろいものが多い。だけど2章でレベルをおもいっきり上げないとすぐ死んでしまってなかなかクリアできないのはよくないと思う。

柏尾裕一（兵庫県・38歳）
毎度のことながらドラクエの発売はパニックです。子供が近くのファミコンショップに朝から並びにいったのですが、予約していないとダメといわれたのです。その予約とは売れの悪いソフトとの抱き合わせ販売のようです。その店の裁量でやられる事ですからとやかくは言えませんが、人の足元を見るような販売方法に疑問を感じます。しばらくすれば手に入るでしょうが、子供のためにもこういう商売はやめて欲しいと思います。

轡田 崇（新潟県・14歳）
章が短いのではないでしょうか？ マップを大きくし、謎をもっと多くした方がいいと思う。
カジノはとてもいい考えだが、ちょっとポーカーが難しい。
レベル10〜13ぐらいで章をクリアできるのは少し早すぎる。
予約なのに並んで買った。売れすぎもよくないが、おもしろいからしょうがないでしょう。

山森 薫（東京都・12歳）
IIIにはオープニングの音楽がなかったけど、IVにはあったので、聞いたらやる気まんまんになった。やっぱりオープニングには音楽があった方がいい。
操作性がとってもいい。とびらは楽になったし、道具も見やすい。でも、もうちょっと物を多く持てればいいと思う。
章立てになっているのはとってもいい。その章で一生懸命強くしたキャラに、あとで会って仲間になるなんてとってもよかった。これはいい工夫だったと思う。
音楽が章ごとに違うのはなかなかいいと思う。
I II III IVのいい所が集まってさらにおもしろいものを出してほしい。なにもドラゴンクエストシリーズでなくてもいいと思う。値段は1万2千円ぐらいになっちゃうのかな。

加藤和俊（宮崎県・17歳）
去年の3月に予約したので1年近く待たされてしまいました。
しかし発売されれば待たされた事などなんのその、徹夜、徹夜でやりまくります。普通の人は学校や会社などがあるのでしょうが、学校の終わった高3の僕は何もすることが無いので、しばらくの間はドラクエに専念できそうです。
今回のは、1章進むごとに1人1人レベル1から上げるのでけっこう面倒ですが、その分装備などが簡単になったので、なかなか良いと思いました。
ドラクエは何度やっても新鮮なところがいいです。ドラクエVが発売される事を期待します。

加藤岳史（東京都・12歳）
やってみてまず気にかかったのが音楽。前3作はみんな音楽がすばらしいのにこれはチョット…。と思ったが、塔などの音楽は緊張した心をほぐしてくれていい。ゲームバランスはすばらしく、さすがはドラクエなのである。ぼくはまだ2章。今後のゲーム展開が楽しみです。

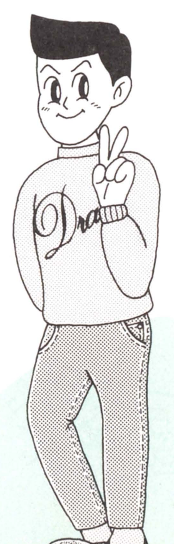
飯田勝章（茨城県・12歳）
いちばん気にいらないのは値段が8500円ということです。同じ4Mの「がんばれゴエモン外伝」の6980円にしてほしかった。それに1人1人に名前が付けられないことがイヤ。なぜかというと勇者だけひらがなで、他がカタカナというのがつりあわないからです。

佐藤 靖（東京都・12歳）
東京・池袋のビッグカメラで徹夜して買った。その期待に答えるかのようにすばらしい。特に感心したのは「とびら」のコマンド1つでカギが開けられるようになったことだ。ファミマガが攻略特集をやらなかったので自分の力でドラクエIVを解いている感じがした。エニックスにこれからも期待している。

山本貴子（東京都・32歳）
ああ、どんなにこの日を待っていた事でしょうか。スイッチをONにすると映画の映像のような「IV」という文字の登場。そして美しい映像とともに流れてくるなつかしいドラクエのメロディ。とうとうこの日がきたのね。なんて思いドキドキのスタート！
今回は出てくるモンスターのグラフィックもかなり繊細だし、人々の行動範囲も広く、動きもスムーズ。教会に行けば神父さんがシャレを言ったりで笑わせてくれて大満足！ これからまだまだ先が長いけど家事のかたわらがんばっていこうと思っています。

白土貴博（千葉県・14歳）
気に入らない部分が2つある。1つは定価が高いこと。もう1つはゲームに斬新さがないこと。馬車を使った8人パーティや、AIを採用したりしても、基本的には前の3作とあまり変わっていないと思う。できればやる人が「こんなゲームは見たことない」という感動するような部分をもっと取り入れてほしかった。でもドラクエIVは名作だと思う。これからもこんなゲームがたまに出ればファミコンは衰退しないと思う。

高森洋二郎（東京都・18歳）
セーブするときに、教会までわざわざ歩いていかなければいけないのがすごくめんどうくさく感じました。
ファイナルファンタジーIIはどこでもセーブできたので良かったです。
また話がすぐ終わってしまう感じがして、5章にわかれているというのも、よくありませんでした。もう少し長めの話になっていればいいと思いました。
オープニングとエンディングを削れば3Mになったのでは？





SEGA
メガドライブのパワーが、ファンタジックアクションRPGに磨きをかけた。
美しき背景、そしてキャラクターを取り巻く時の流れ、
ゲームの進行をさわやかに演出するバックサウンド。
ソーサリアン、それはまだ見ぬ世界への
旅立ちのロングストーリーだ。
名作が、来た。
数々の話題を秘めて、今ここに。
SORCERIAN®
ソーサリアン
7,000円標準小売価格
バックアップ機能搭載
2月24日 発売
©FALCOM 1987 REPROGRAMMED GAME
©SEGA 1990
興奮ひきだす16ビットのハイパワー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
21,000円標準小売価格
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格は消費税抜きの価格です。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター
スーパーリアルバスケットボール
6,000円標準小売価格
2月末発売
ドキドキのニューゲーム情報！ 発売予定メガドライブカートリッジ
◆ゴーストバスターズ
©ACTIVISON, INC. 1984 Title of the Computer Program.
This game has been manufactured under license from ACTIVISION, INC., U.S.A. and ("name of computer program") and Activision ® are trademarks of Activision, Inc.
◆パトレイバー
©HEADGEAR・EMOTION/東北新社/小学館/NTV
◆あっぱれ！実業王！？
◆サイバーボール
◆ファンタシースターⅢ

気長に待ってたかいがある。

**2Mバッテリーバックアップ
ダブルカセットシステム**

※子ガメカセットは別売りです。



4月下旬発売予定

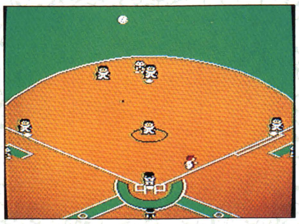
※下記は親ガメのみの価格です。

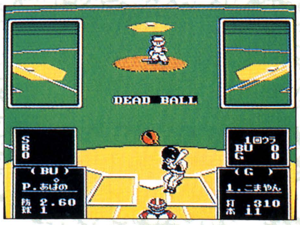
5,900円(税別)

なんてったって!! ベースボール

お待たせいたしました。今年のプロ野球開幕にあわせて、「なんてったって!! ベースボール」4月下旬いよいよ発売です。低価格の子ガメカセットを親ガメカセットに装着することで新データとの交換が可能になったまったく新しいタイプのファミコン野球ゲームです。す。

〈気になる機能〉 ●球場の選択●デーゲーム、ナイターの選択●ペナントレース&トーナメント戦●打率、防御率の表示●チームエディタ●ホームラン競争●ファインプレー●乱闘●守備態形の変更●ルール変更









SUNSOFT®
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
サン電子株式会社
TEL (0587) 55−3500

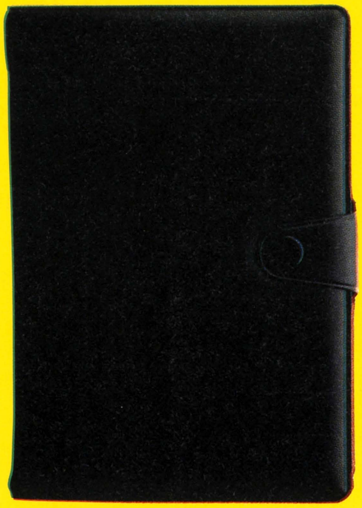

いよいよ発売迫る!
MEGA DRIVE
★人気ビデオゲームをさらにバージョンアップ!
★迷路+シューティングの痛快アクション!
★美しいグラフィックと多彩なキャラクター!
楽しみに待っていてくれた皆さん
関係各社の皆さん
発売が遅れてごめんなさい!
少しでも良い製品にするために、発売日が延び延びに
なってしまいました。でも、ようやく完成し、
5月に発売されることになりました。
もうチョットだけお待ちください。
5月発売予定!
¥6,800(予価・税別)
ATOMIC メガドライブ・カートリッジ
ROBO-KID
アトミック・ロボキッド
TRECO
Total Leisure Planner
発売元
株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL.03(5375)6737
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。©UPL



キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO
コミカルアクションゲーム
DON DOKO DON
ドン ドコ ドン
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
3月9日㈮発売!!
価格 5,900円
※上記の価格には、消費税は含まれておりません。
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京 03(239)4000 高松 0878(33)6340
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 © TAITO CORP. 1990

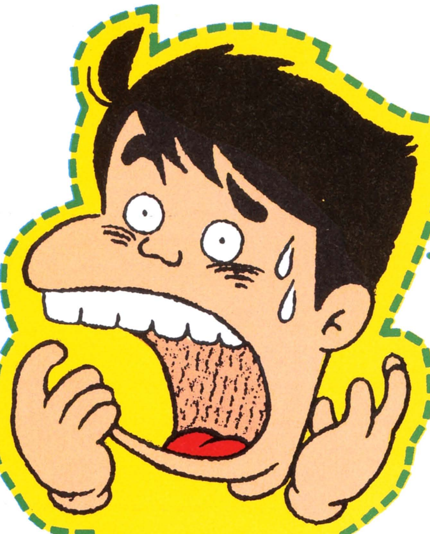
HOT・B

FAMICOM FAMILY



これ、パッケージ。

ビジネスゲーム、するからには本気で遊びたい。
なんとシステム手帳がパッケージ。
おまけに経済用語辞典もパック。
タダのゲームとわけがちがいます。



これ、キャラクター。

原画は「総務課山口六平太」・「あんたの代理人」等で
人気の高井研一郎です。
シリアスなビジネスシミュレーションを
コミック感覚で楽しんでください。

ネタは、これ。



いま最もおもしろい自動車産業。
開発競争、販売戦争、生き馬の目を抜くこの業界。
あなたの車は、ここで勝ち抜かねばなりません。
しかも舞台は世界です。

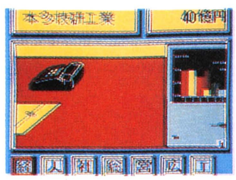
いよいよ発売間近！

日本国内No.3の自動車メーカー。始まりは、あなたの社長就任式から。世界1の座に就くまで、経営能力の全てをそそぎ込んで戦い抜かねばなりません。しかし、立ちはだかるのは強力なライバル会社だけではありません。人事、開発、販売、生産、広告活動に至るまで様々なアクシデントがスリリングに選択を迫ってきます。そして決算。あなたの手腕が、決算書ではっきり数字にされます。プレジデントの選択は、経営工学の専門家集団をブレーンにしたビジネスシミュレーションゲームです。さあ、現代の経済社会・自動車戦争がいかに熾烈か、リアルに体験してください。

ビジネスシミュレーションゲーム

プレジデントの選択





2メガ+バッテリーバックアップ

希望小売価格9,800円(消費税別)

'90/3月発売

制作・発売元　株式会社ホット・ビィ　〒162 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F


FAMICOM FAMILY
すごい
発明品(ゲーム)ができたナリ!
奇天烈大百科
今度の発明品は興奮するナリ!
ワクワクするナリ!
おぬしもいっしょに冒険の旅に
出かけてみるナリか?
摩訶不思議な世界を紹介するナリよ!
お店で待ってるナリ!!
2月23日
本日発売!
ファミリーコンピュータTM用カセット
キテレツ大百科
¥5,900(消費税別)
ROMカセット
1M+1M
「エポック社のおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
Ⓒ藤子・フジテレビ・旭通信社
Ⓒ1990 EPOCH CO., LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
※掲載されている価格は、消費税を含まない標準小売価格です
エポック社
東京都台東区駒形1-12-3
〒111 TEL03(843)8816

Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。

アクション・パズル・ゲーム、ゲームボーイでさっそうと登場！



光る岩、シルバーストーンを決められた所に運べ！
可愛くて小憎いエビーラ、ユニコーンが邪魔をするから気をつけろ！

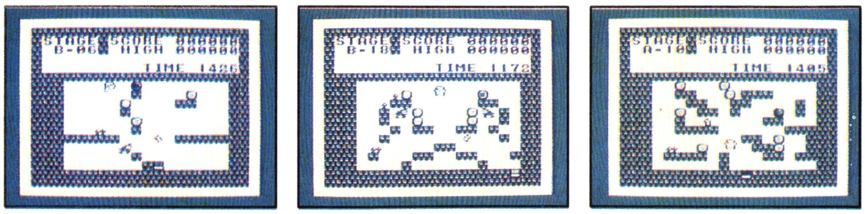
ルールは簡単、熱中度は底無し。
パズル性の高い面とアクション性を要求される面とにわけて各80面、合計なんと

驚異の160面！

面選択のできるパスワードの採用。

FLAPPY SPECIAL
フラッピー・スペシャル

3月23日発売予定
希望小売価格 ¥3,300（税込）



いよいよクライマックス！
「イース」のエンディングで見た天空の国、
舞台はさらに大きくなってアドルの本当の冒険が始まる……



アクションRPGの金字塔「イースII」いよいよ5月発売決定！

発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

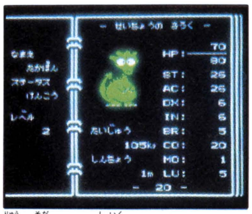
国民的

サンサーラ・ナーガ

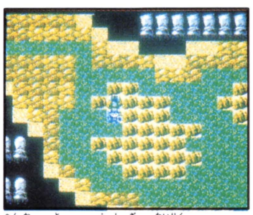
"竜使い"っていったいなんだ？



プレイヤーの意表をつく波乱万丈のゲーム展開



竜を育てる、飼育シミュレーション的要素を導入



変化に富んだ不思議な大陸



登場するモンスターは竜の餌？



変な奴までいるぞ！

いつかわからないほど遠い時の果て、不思議な石像に囲まれた巨大な大陸があった。
そこには限られた才能のあるものだけがなれるという竜使いがいた。
物語は一人の若者がその竜使いになろうと決心し生まれ故郷を旅立つところから始まります。
大ヒットアニメ「パトレイバー」などの監督を手掛ける押井 守がファミコンソフトに
濃密なストーリー性とドラマティックな新しい手法を導入、
キャラクターデザインに「ファミ通」でおなじみの桜 玉吉をえて世に問う
RPGの問題作いよいよ登場！



3月23日発売予定
希望小売価格
¥7,500（税抜）

西村京太郎ミステリー

スーパーエクスプレス殺人事件™

被害者はファッションメーカー「シラノ」の女社長野上君子。乗務員などの証言から容疑者は君子の夫、野上豊と断定。だが、彼にはアリバイがあり、情報では「シラノ」が吸収されるという噂が入っている。真犯人ははたして誰なのか？ベテラン亀井刑事の捜査はいよいよ核心へ…。

3月2日発売予定

×月×日 21:00 東京発ひかり323号 通称シンデレラエクスプレス内にて死体発見！

今、話題の二階建て新幹線を使った謎だらけの殺人事件。前作のブルートレイン殺人事件で使われた指紋照合に加えて、今回はモンタージュ写真作成などの特殊機能が入りさらにバージョンアップ。

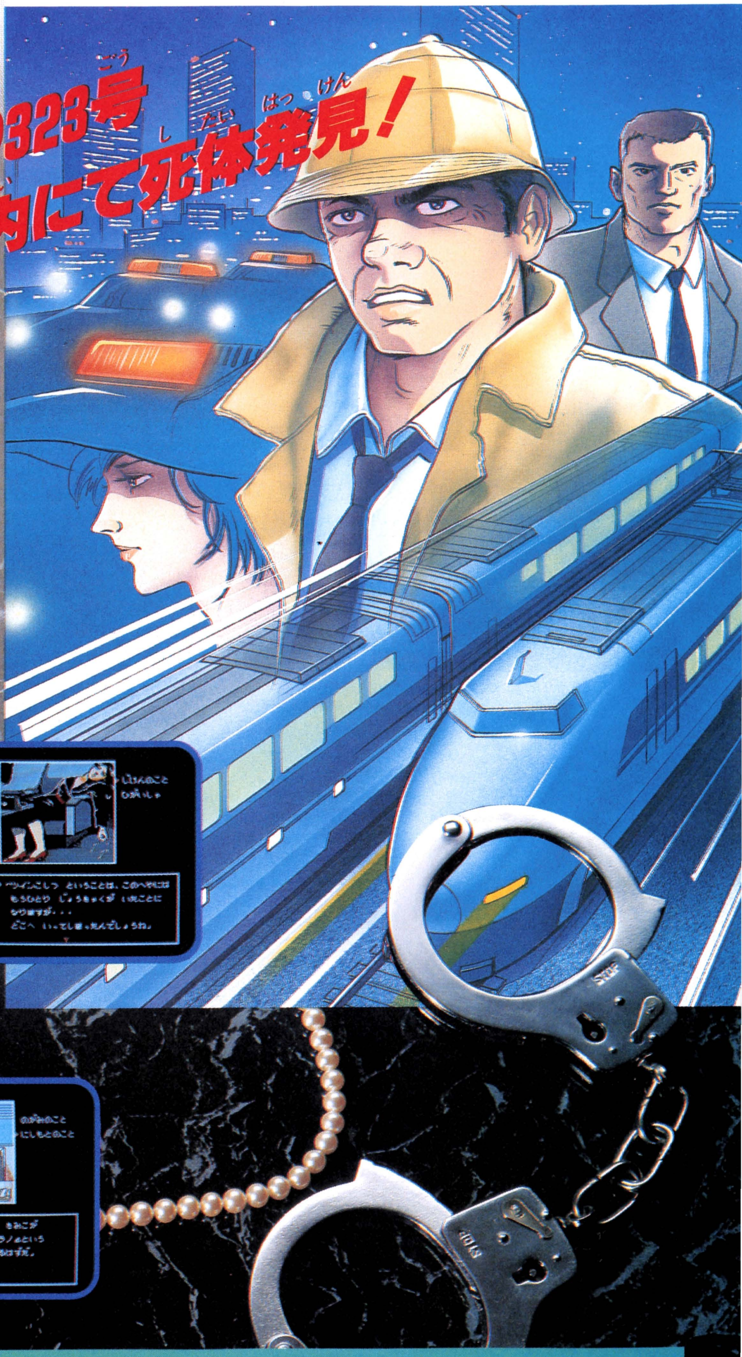
ファミコンソフト予価6,500円(税別)

©1990 IREM CORP.



永年鍛えあげられたカンと自ら足を使って、推理を次々と立証していく亀さんこと亀井刑事。時刻表を見ながら捜査一課の面々が犯人の仕掛けたトリックと知恵比べ。

ベストセラー推理作家 西村京太郎シリーズ第二弾！





■北海道テレビ・福島放送・東日本放送・静岡県民放送・名古屋放送・テレビ朝日
広島ホームテレビ・瀬戸内海放送・鹿児島放送・熊本朝日放送・九州朝日放送・新潟テレビ
▶毎週(土)よる7:30～「おぼっちゃまくん」に提供
■朝日放送▶毎週(土)よる5:30～「おぼっちゃまくん」に提供
■石川テレビ▶夕方5:30～に提供

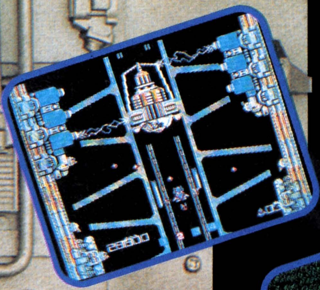
アイレム株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)
アイレム・パーティ TEL06-534-1060

テレホンサービス
札幌 011-685-9131
名古屋 052-323-0270
福岡 092-475-9400
東京 03-823-5130
大阪 06-535-0651

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

irem





アーケード版堂々1位。
あの、「R-TYPE」スタッフが放つ、
超大作第2弾が登場。

イメージファイトのファミコン移植が、遂に実現。特殊戦闘訓練から実戦まで全9ステージ。最新戦闘機OF-1"ダイダロス"を操縦し、地球防衛の闘いに挑むのだ。西側ムーンベース大爆発で、大混乱のまっただなかに巻き込まれたわが地球。今、この地球を救えるのは君なのだ！

いざ発進！宇宙を揺るがす
No.1ゲームが君を待ち受ける。



2048年、わずかでも軍事的優位に立たんとする東西陣営の果てなき競争が続く中、突然西側のムーンベースが大爆発を起こした。巨大な爆発は月を四つの破片と無数のアステロイドと化し、地球上は大混乱に陥った。正体不明の戦闘機により軌道工業プラントが破壊されてゆく中、偵察衛星から驚くべき映像が送られて来た。妖しげな輝きを放つ植物がムーンベースのマザーコンピュータに寄生することがごとくからみついていたのだ。事態の収拾を急ぐべく西側の最新戦闘機OF-1"ダイダロス"が用意された。パイロット訓練は完璧でないものの、もはや一刻の猶予も与えられない。訓練飛行をクリアした者は即、宇宙へ飛び立って行った。

3月16日発売予定！

サイバーSFシューティングゲーム

イメージファイト

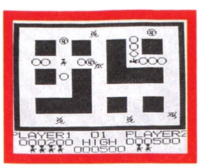
IMAGE FIGHT™

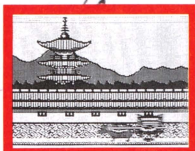
ファミコンソフト
予価6,500円(税別)
©1989 IREM CORP.

★アイレムのCMだぞ！超新作ソフトも
バンバン紹介しちゃうから、見なきゃソンしちゃう!!

Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です

平安京エイリアン





1000年前の京のみやこでくり広げられる、エイリアンとの果てしなき戦い。●おもえば9年前、日本中のゲーム少年がとち狂った。●これが爆発的ヒットを記録したスーパーソフト。●エイリアンを生き埋めにする、穴に秘密の奥深さ。●耳にやきつくマルチマトリックスサウンドシステム(MMSS)●究極のアレンジのニューバージョンと、オリジナル版が一つに。ゲームボーイ2台つなげば、通信2人プレイモードで遊べる。●2人のパワーを一つにして戦う協力モード。●対戦モードで戦うと、倒したエイリアンは相手の画面に乱入。のめりこむオリジナルゲーム。



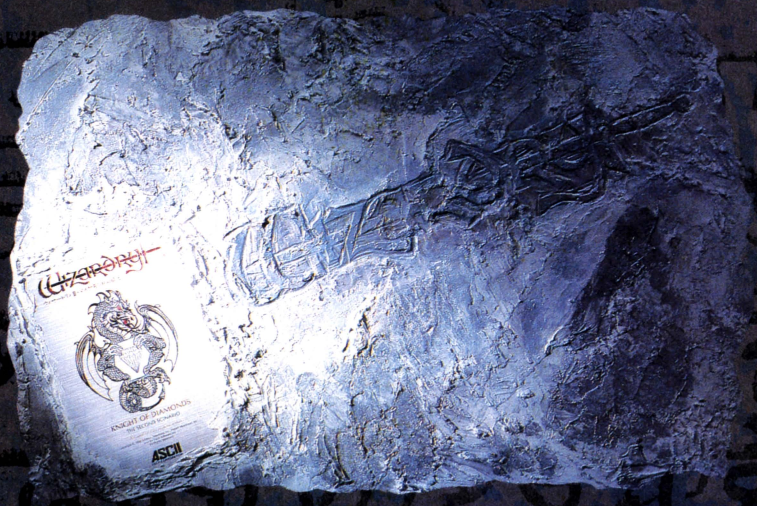


meldac

ゲームボーイ「平安京エイリアン」
希望小売価格3000円(内税)
テレフォンインフォメーション
03(403)6663
株式会社メルダック・東京都港区南青山1-1-1(新青山ビル東館)〒107

ASCII
ASCII CORPORATION

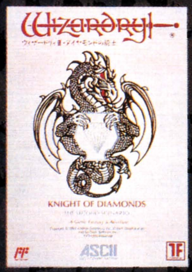
ついにウィザードリィは頂点をむかえた。



本格的RPGの元祖ウィザードリィシリーズ第3弾。3作目にして、シリーズは頂点をむかえた。
前作よりも圧倒的に強力になったモンスターたち。新しく加えられた呪文。驚愕のマジックアイテムの数々。さらにモンスターや壁面のグラフィックも充実。初めてウィザードリィをプレイした時の興奮が再びここに広がる。

Wizardry®

ウィザードリィIII・ダイヤモンドの騎士



3月9日発売

標準小売価格6,500円
（表示価格には消費税が別途付加されます。）

●ゲームカセット ●HSP-32
●2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
●ターボファイル対応

須田PINがしゃべるアスキー情報電話絶賛放送中!! おいしい情報やアブナイ話など盛りだくさん! 聴く価値大!!! TEL03-250-5600

FAMICOM FAMILY ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

3周年記念大感謝セール

お1人様2枚まで

さらに半額価格より1,000円割引

★**全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。**(1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)

★**7日間無料使用OK!!**

★**効果がなければ返品自由!!**(7日間使用し、キズがついても返品できます。これは㈱サンクレストだけのシステムです。)

★**商品代金は、使用して、お気に入りましたらお支払いください。**

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSⅡ



さらに1,000円割引

あなたのテレビがゲーセン画面に大変身!!

ゲームセンターのテレビ画面にも、フィルターは内蔵されています。

★ **ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!! 疲れない!!**

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果なければ返品自由!! FSⅡ担当 植田

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

★消費税は含まれております

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。お1人様商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、**おハガキかお電話で!!**

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
- 型名(　　型用)
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

41円 〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 ㈱サンクレスト JPF係

電話で

(大阪) さぁ〜さ よい 子 に

☎06-303-4152

㈱サンクレスト 平日/午前9時〜午後7時 日・祭日/午前9時〜午後6時



ドラマティック
FAMICOM FAMILY
超リアルアクションRPG大巨編
ファミコン用3メガ・バッテリーバックアップ付カセット
はるか天空のソナタ
GOD SLAYER
標準価格7,600円(税別)
4月13日発売
©1990 SNK CORP.
ゴッド・スレイヤー
対戦型 1人でも遊べます
Nintendo GAME BOY
ファンタスティック
オセロタイプパズルアクションゲーム
ゲームボーイ用専用カートリッジ
Funny Field
標準価格3,090円(税込)
4月下旬発売予定
©1990 SNK CORP.
ファニーフィールド
SNK
SNKテレホンサービス 東京:03(865)4791 大阪:06(338)2570
株式会社エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号／東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4青木ビル2F
ファミリー コンピュータ・ファミコン ゲームボーイ は、任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

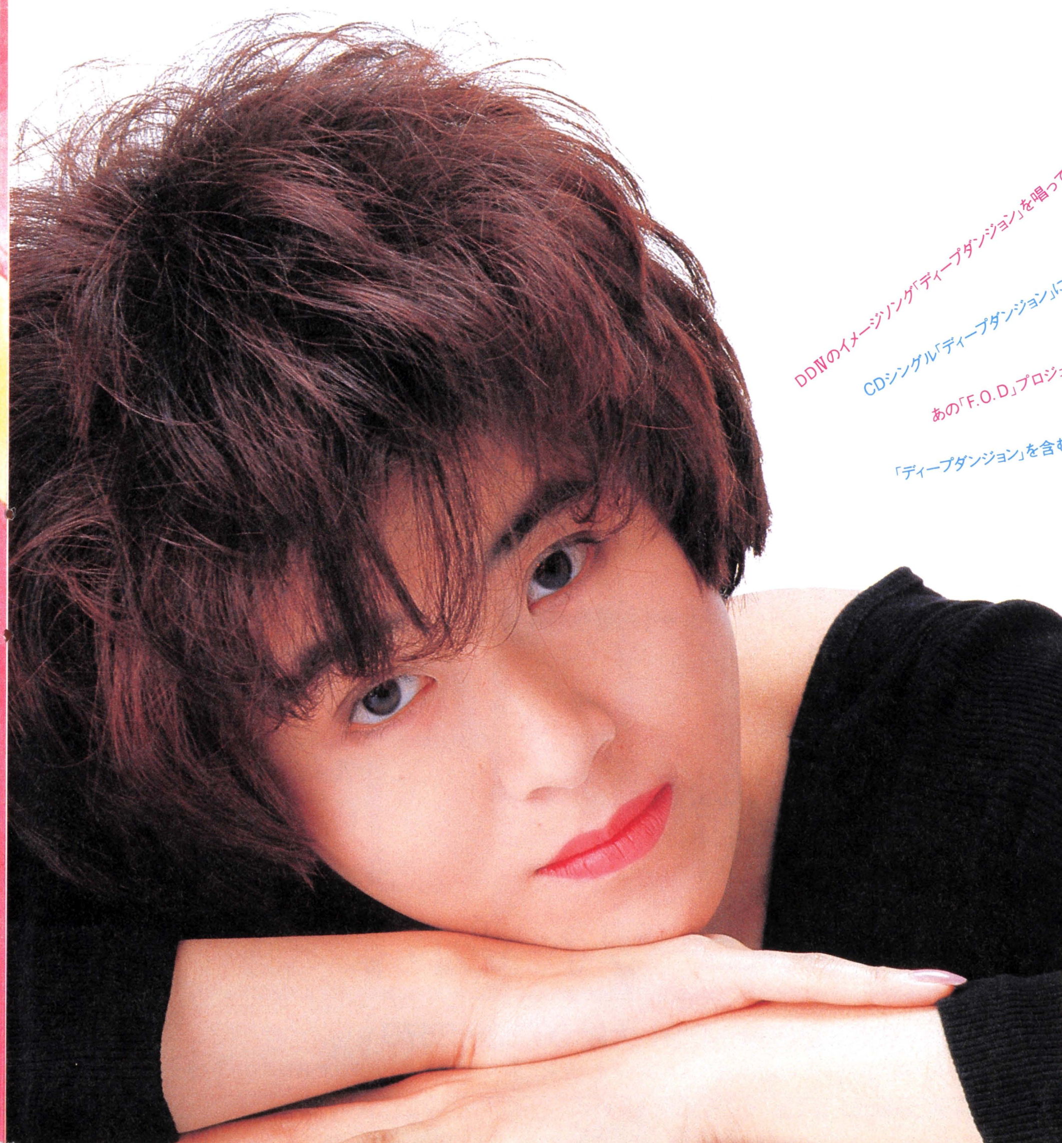
FAMICOM FAMILY

4月になったら

DEEP DUNGEON IV

ディープダンジョンIV

6,500円
（税別）



DDIVのイメージソング「ディープダンジョン」を唄っている本城未沙子で〜す。

CDシングル「ディープダンジョン」に続き、アルバム「VISUALIZE II」が2/5ON SALE!!

あの「F.O.D」プロジェクトが全面プロデュース、

「ディープダンジョン」を含む全10曲入の力作です。ヨロシクネ…!!



■1990-FIRST LIVE TOUR

3.4（SUN）NAGOYA HEARTLAND

3.5（MON）OSAKA BANANA HALL

3.10（STA）TOKYO SPACE ZERO

■VISUALIZE II

CD：KICS-1 税込定価¥3,000（税抜価格¥2,913）

MT：KITS-1 税込定価¥2,800（税抜価格¥2,718）

ドラIVは、早めに終わらせておいてネ。



'90年代のゲーム情報

2大スペシャル企画

PC・メガドラ ゲーム対決！

アフターバーナー ゴールデンアックス

恒例・対決企画今回はPCとメガドラ全面対決！　セガの有名ゲーム2作が、果たしてどういう出来映えになった!?

ファミコンCMベスト10

なつかしの名作CMから、思わず笑うオモシロCMまで、全10作＋αをまとめて見せる！　ビデオならではの大企画

緊急特報 **CESレポート**

アメリカよりのホットニュース！　メガドラ『フェリオス』『ムーンウォーカー』をはじめ、ココでしか見られない情報

新作ゲーム完全解剖

ファミコン　女神転生Ⅱ／ウィザードリィⅢ
SDバトル大相撲／信長の野望 戦国群雄伝

PCエンジン　ダウンロード／スプラッターハウス

ゲームボーイ　SD戦国伝　ゲーセン　1941



徳間書店

ファミマガ Video

3月号 大好評発売中・1980円(税込)

VHSのみ・HiFi-STEREO・45min

勢いあまって大攻略。

徳間書店

3つの勢いで天界へ続く塔をイッキに攻略！
ひとまわり大きな判型と、お手ごろ価格で、
ニュー完全攻略本第2弾！



勢い！① 完全データ収録のアイテム・モンスター図鑑

勢い！② 階層ごとに全てわかる攻略ストーリー

勢い！③ 各階のつながりが一目瞭然！ 大型ポスター

モンスター変身データ&大MAP付き

魔界塔士 Sa·Ga サ・ガ

完全攻略本

好評発売中440えん(税込)

MONTHLY
PC Engine FAN
ピーシーエンジンファン

4月号
440円(税込)

CDロム特集 6新作

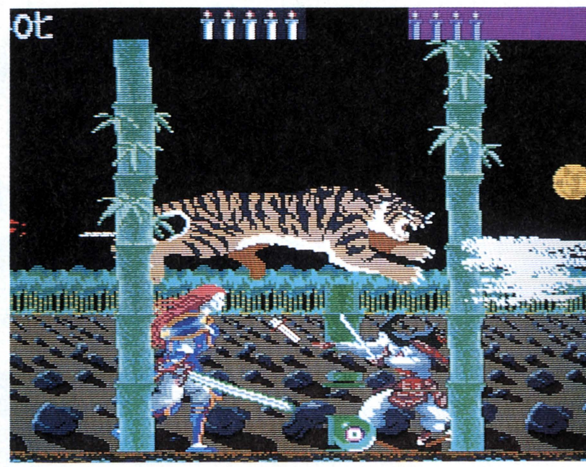
ラストハルマゲドン
スーパー大戦略
ゴールデンアックス
カルメン・サンディエゴを追え! 世界編
マジカルサウルスツアー
ウルトラボックス

新作紹介

スプラッターハウス
シンドバッド 地底の大魔宮
アームドF
バルンバ
奇々怪界

重点攻略

デス・ブリンガー



別冊付録 完全攻略ガイド

源平討魔伝

2月28日発売予定

徳間書店

アンケートに答えてゲームをもらおう!

ファミマガ読者プレゼント! 120本

応募のきまり

左のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号1つ(①〜⑧)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめ切りは3月8日(必着のこと)。発表は4月6日発売のNo.8です。

アンケート

1 今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

2 また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

4 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームを、表4から2つ選び、番号を書いてください。

5 また、攻略特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

6 ファミマガ以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

7 あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

8 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

9 好きなゲームのジャンルを3つ選び好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他

10 パソコン、ビデオゲーム、セガ、PC Engineからファミコンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

11 今号の第1付録、ゲームボーイFANについてどう思いましたか。次の中から番号を選び書いてください。
①とても役にたった。
②役にたった。
③役にたたなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

12 また、第2付録のウル技新聞緊急特報版についてどう思いましたか。次の中から選び、番号を書いてください。
①とても役にたった。
②役にたった。
③役にたたなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

13 これから買おうと思うゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

14 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

15 また、ファミマガで攻略特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

16 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラの動きやカワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性 ゲームのキャラは動かしやすいかどうかという操作性をチェック

熱中度 ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合いをチェック

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかどうかをチェック

今号のプレゼント 各15名様

①女神転生II……16
②仮面の忍者花丸……22
③ディープダンジョンIV……26
④スーパーエクスプレス殺人事件……30
⑤ゴッドスレイヤー……32
⑥怒III……34
⑦燃えろ!!柔道WARRIORS……36
⑧井崎脩五郎の競馬必勝学……38

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

No.	表2 雑誌名
1	PC Engine FAN
2	月刊PCエンジン
3	㊙PCエンジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	㊙ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	メガドライブFAN
11	Beep! メガドライブ
12	コンプティーク
13	POP・COM
14	MSX・FAN
15	MSXマガジン
16	ゲーメスト
17	コロコロコミック
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年チャンピオン
21	週刊少年マガジン
22	その他のマンガ誌
23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
24	その他

No.	表1 今号の記事
1	〈新作〉ドラゴンクエストIV
2	〈新作〉女神転生II
3	〈新作〉仮面の忍者花丸
4	〈新作〉ディープダンジョンIV
5	〈新作〉スーパーエクスプレス殺人事件
6	〈新作〉ゴッドスレイヤー
7	〈新作〉怒III
8	〈新作〉燃えろ!!柔道WARRIORS
9	〈新作〉井崎脩五郎の競馬必勝学
10	テレマガSTATION
11	ファミマガJounralマンガトピックス
12	ファミマガJounralインフォメーション
13	超ウルトラ技+1
14	30秒Q速解答
15	ぼくたちゲーセン野郎
16	週間ファミマガヒットチャート
17	超新作ゲーム先取り大作戦
18	ひとめでわかる新作カレンダー
19	3月のカレンダー・魔神英雄伝ワタル外伝
20	著名人に聞く大感想大会
21	〈第1付録〉ゲームボーイFAN
22	〈第2付録〉ウル技新聞緊急特報版

No.	表3 機種名
1	スーパーファミコン
2	PC Engine、PC Engineシャトル、PC Engineコアグラフィックス
3	PC Engineスーパーグラフィックス
4	MSX、MSX2、MSX2+
5	セガマスターシステム
6	MEGA DRIVE
7	PC-8801、PC-9801シリーズ
8	X68000シリーズ
9	FM TOWNS
10	ゲームボーイ
11	リンクス
12	その他
13	何も持っていない
14	特に買いたくない

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。



03 459-8000

テレマガSTATION（ステーション）

テレマガは寒さにゃ負けないぞ。キミは平気？

3/3～3/9 ひな祭り・女の子が主役!!〜女の子が主人公のゲーム達〜

「灯りを付けましょぼんぼりに〜」ってわけでやって来ましたひな祭り。ひな祭りといえば女の子が主役だよね。そこでテレマガでは女の子が主人公として出て来るゲームを集めて、特集を組んでみたのさっ。

特集を組むだけじゃつまらんので人気投票もやってみましょ。キミのオススメのキャラの名前とゲーム名を書いて送ってくれい。頼んだぞぉ。

まぁ!! はしたない



もう少しおしとやかにしよ、ひな祭りだよ

ひな祭りって何!?



ひな祭りってなぁに？美味しいモノなら頂戴ね♡



『カイの冒険』の、女神イシター。ん〜この落ち着いた雰囲気がいいよね。さすが女神サマ

おまけのひとこと テレマガを作っている人は何人？ 人手が足りなかったら俺が手伝うぜ（東京都／ゴォ!! クン）。テレマガは総勢8000人（⇧大ウソ）で作ってる。人手は余りきってるからまた今度ね〜（お兄さん）。

オモシロイ企画を募集中！

テレマガでは今、こんなことをやってほしいとかあんなことをやったら面白くなるぞというような企画を募集している。今までにもこのような募集をしてきたが、思わず目の球が飛び出るような企画が来ない。キミの柔軟な頭で大担な企画を送ってくれ！



テレマガスケジュール

2/24〜3/2	究極の遅ゲーム特集
3/3〜3/9	ひな祭り・女の子が主役!!
3/10〜3/16	新作特集（予定）

テレマガは毎週金曜日にテープ交換します。

No.	表4 ゲーム名
1	アーカムの謎（仮称）
2	アークティック
3	アーディス
4	悪魔くん
5	悪魔城伝説
6	アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ
7	イースII
8	怒III
9	井崎脩五郎の競馬必勝学
10	いただきストリート
11	井出洋介名人の実戦麻雀II（仮称）
12	イメージファイト
13	ウィザードリィIII
14	宇宙警備隊
15	ウルトラマン倶楽部2
16	エアーウルフ2
17	SDガンダム外伝（仮称）
18	SDバトル大相撲
19	SDヒーロー総決戦
20	影狼伝説
21	勝馬伝説
22	仮面の忍者花丸
23	がんばれゴエモン外伝
24	ガンヘッド
25	キテレツ大百科
26	キャッスルクエスト
27	キャプテン翼II
28	クォース
29	孔雀王2
30	ゲートイン
31	ゲームパーティー
32	幻獣創世紀
33	甲子園2
34	ゴッドスレイヤー
35	ゴルゴ13 第二章
36	坂本龍馬
37	サンサーラ・ナーガ
38	シェラザード2
39	じゃじゃ丸撃魔伝（仮称）
40	ジャックと豆の木
41	シャンカラ
42	白い鷹
43	スーパーエクスプレス殺人事件
44	SUPER魂斗羅
45	スーパーチャイニーズ3
46	STED
47	ストリートファイター（仮称）
48	装甲騎兵ボトムズ
49	それいけ！甲子園
50	TITAN
51	ダッシュ野郎
52	ダンジョンキッド
53	ダンジョン放浪記
54	チップとデールの大作戦
55	千代の富士の大銀杏
56	地理制覇大冒険
57	ディープダンジョンIV
58	帝都大戦
59	デッドフォックス
60	ドラえもん（仮称）
61	ドラゴンクエストIV
62	ドラゴンファイター
63	ドラゴンユニット
64	ドンドコドン
65	ナイトムーブ
66	なんてったって!!ベースボール
67	虹のシルクロード
68	ニチブツマージャン（仮称）
69	日本一の名監督
70	忍者らホイ！
71	忍者龍剣伝II
72	熱血高校大運動会（仮称）
73	熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜
74	熱血野球小僧（仮称）
75	NORTH & SOUTH
76	信長の野望・戦国群雄伝
77	パジャマヒーロー
78	パズルボーイS'（仮称）
79	ぱたぱたパニック
80	パチ夫くん3
81	ハットリス
82	ぱられるワールド
83	バルダーダッシュ
84	パワーブレーザー
85	ピーパータイム
86	飛龍の拳III
87	ファイナルファンタジーIII
88	ファイナルミッション
89	ファイアーエムブレム
90	プレジデントの選択
91	BLOCK OUT
92	ベースボールファイター
93	ベストプレープロ野球II
94	ヘビーバレル
95	ヘラクレスの栄光II
96	鳳凰伝説（仮称）
97	ホワイトカード
98	Might and Magic
99	魔神英雄伝ワタル・外伝
100	摩陀羅
101	卍天童子
102	水島新司の大甲子園
103	迷宮島
104	女神転生II
105	メタルスレイダーグローリー
106	モアイくん
107	燃えろ!!柔道WARRIORS
108	ものまね四天王
109	役満天国
110	リトルマジック
111	ロケットレンジャー

No.	表5 ゲーム名
1	あやかしの城
2	アレイウエイ
3	石道
4	ウルトラマン倶楽部
5	SDガンダムSD戦国伝
6	SDルパン三世
7	F-1レース
8	オセロ
9	カードゲーム
10	海戦ゲーム NAVY BLUE
11	かこむん蛇
12	ギャザーズ
13	Qビリオン
14	クイックス
15	クォース
16	ゴーストバスターズ2
17	コスモタンク
18	ゴルフ
19	サイドポケット（仮称）
20	サッカーボーイ
21	シーサイドバレー
22	四川省
23	上海
24	将棋〔ポニーキャニオン〕
25	将棋（仮称）〔セタ〕
26	スヌーピーマジックショー
27	スーパーチャイニーズランド
28	スーパーマリオランド
29	スペースインベーダー
30	セレクション 選ばれし者
31	倉庫番
32	倉庫番II
33	ソーラーストライカー
34	大海戦
35	対局連珠
36	ダイズ
37	双截龍
38	てけてけ！アスミッくんワールド
39	デットヒートスクランブル
40	テトリス
41	テニス
42	天神怪戦
43	ドラキュラ伝説
44	ドラゴンスレイヤーI
45	トランプボーイ
46	ネコジャラ物語
47	ネメシス
48	ハイパーロードランナー
49	爆裂戦士ウォーリア
50	パステル（仮称）
51	パズルボーイ
52	パチンコタイム
53	バットマン
54	バルダーダッシュ
55	バルーンファイト
56	バレーボール（仮称）
57	パワーミッション
58	ピットマン
59	飛龍の拳
60	ヒーロー集合!! ピンボールパーティー
61	ピンボール 66匹のワニ大行進
62	ファニーフィールド
63	フラッピースペシャル
64	フリップル
65	プロディア
66	プロレス
67	平安京エイリアン
68	ベースボール
69	ベースボールキッズ
70	ぺんぎんくんWars VS.
71	ペンギンランド
72	冒険！パズルロード
73	冒険野郎（仮称）
74	ボクシング
75	北斗の拳 凄絶十番勝負
76	ポパイ
77	ボンバーボーイ
78	魔界塔士Sa・Ga
79	マスターカラテカ
80	ミッキーマウス
81	モトクロス・マニアックス
82	モンスタートラック
83	モンスターメーカー
84	役満
85	レッドアリーマー魔界村外伝
86	ロックンチェイス
87	ワールドボウリング

ファミマガJournal

ジャーナル

ファミコンやゲーム関連の話題とプレゼント情報、満載!!

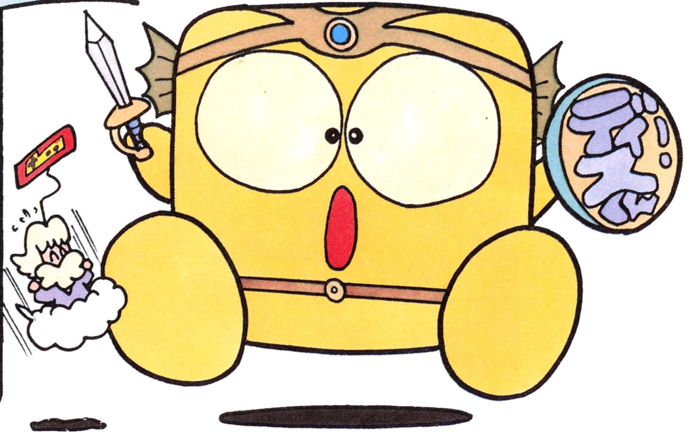
マンガトピックス

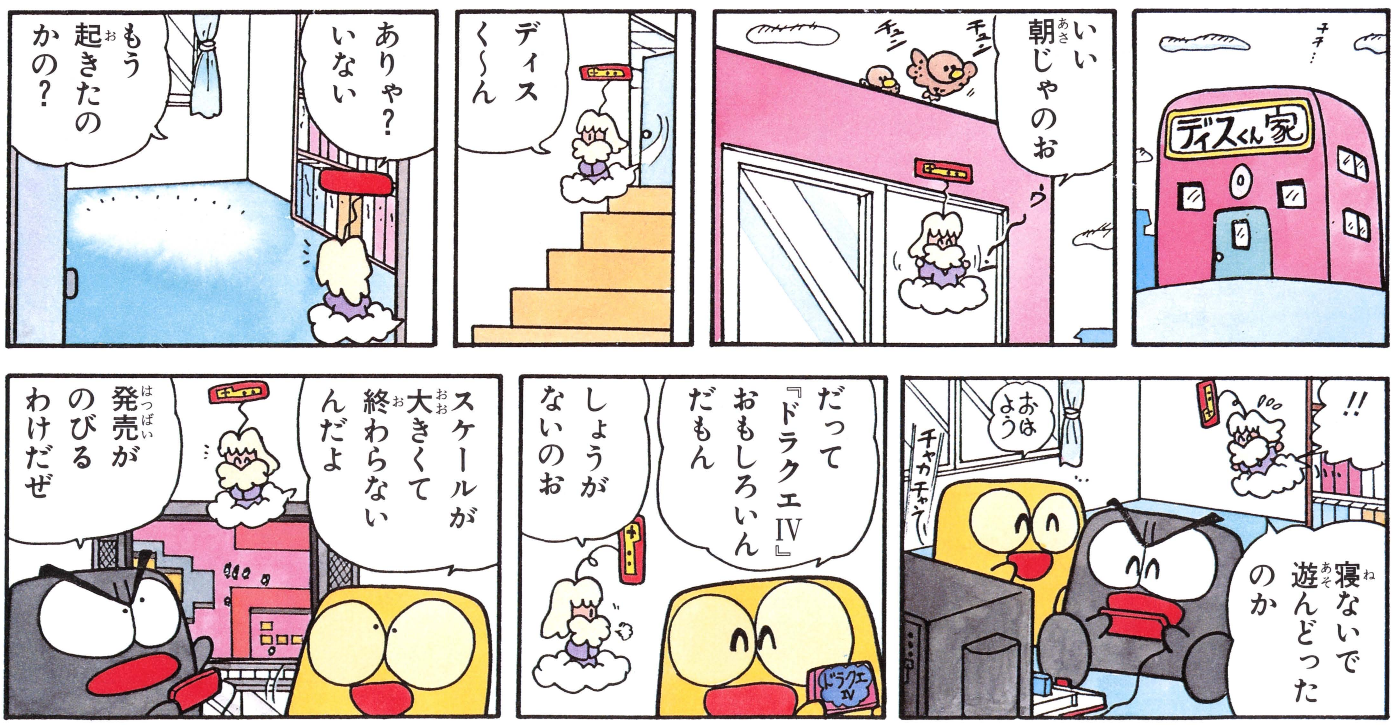
まんが／嵩瀬ひろし

『ドラゴンクエストⅣ』、みんな遊んでる？　え、買えなかったって!!　そりゃ残念!!　今回はその『ドラクエ』シリーズのプログラムを担当している、チュンソフトの社長であり、プログラマーの

中村光一さんにゲームプログラム

について、苦労談とかいろいろきいてみたよっ!!



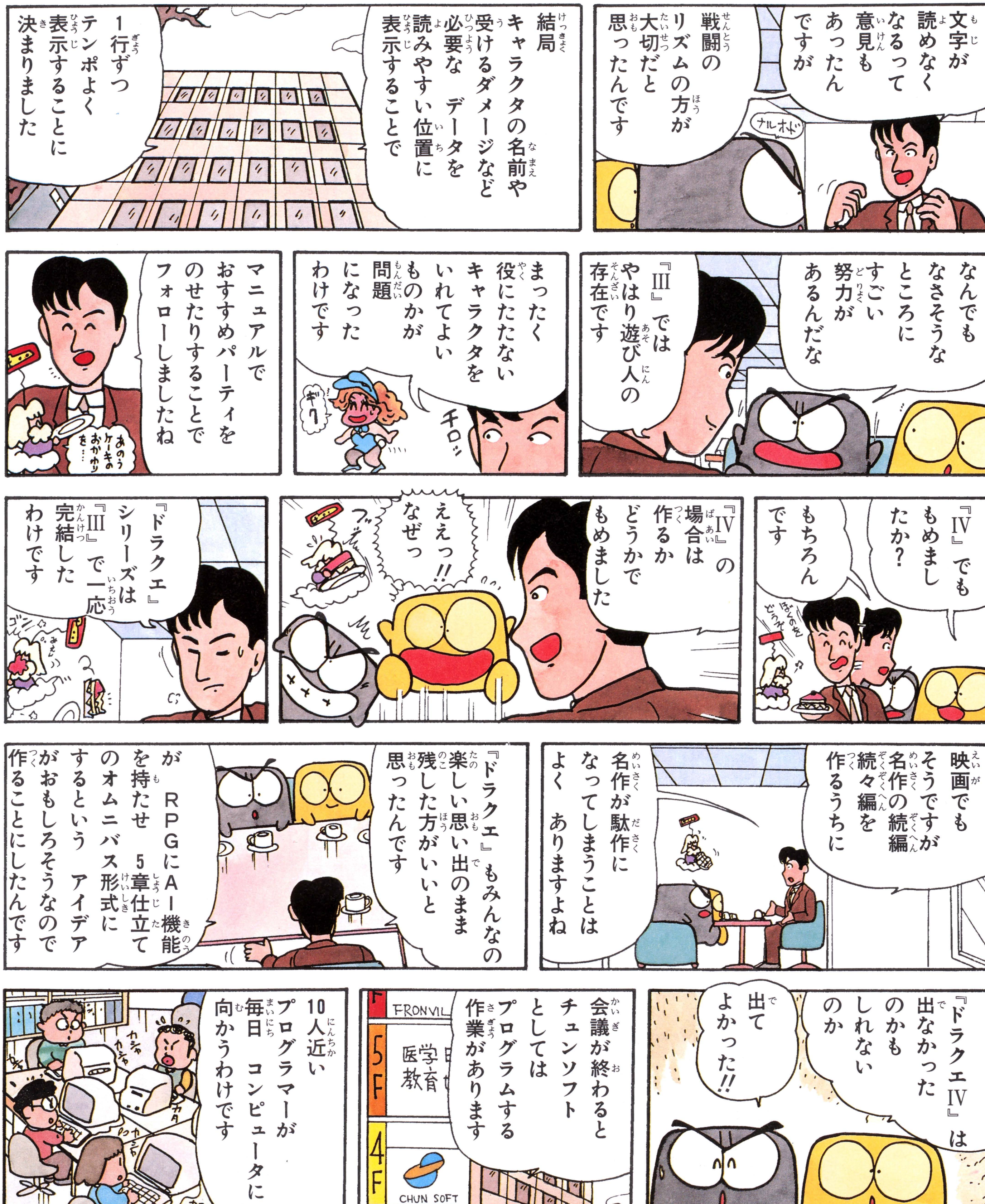




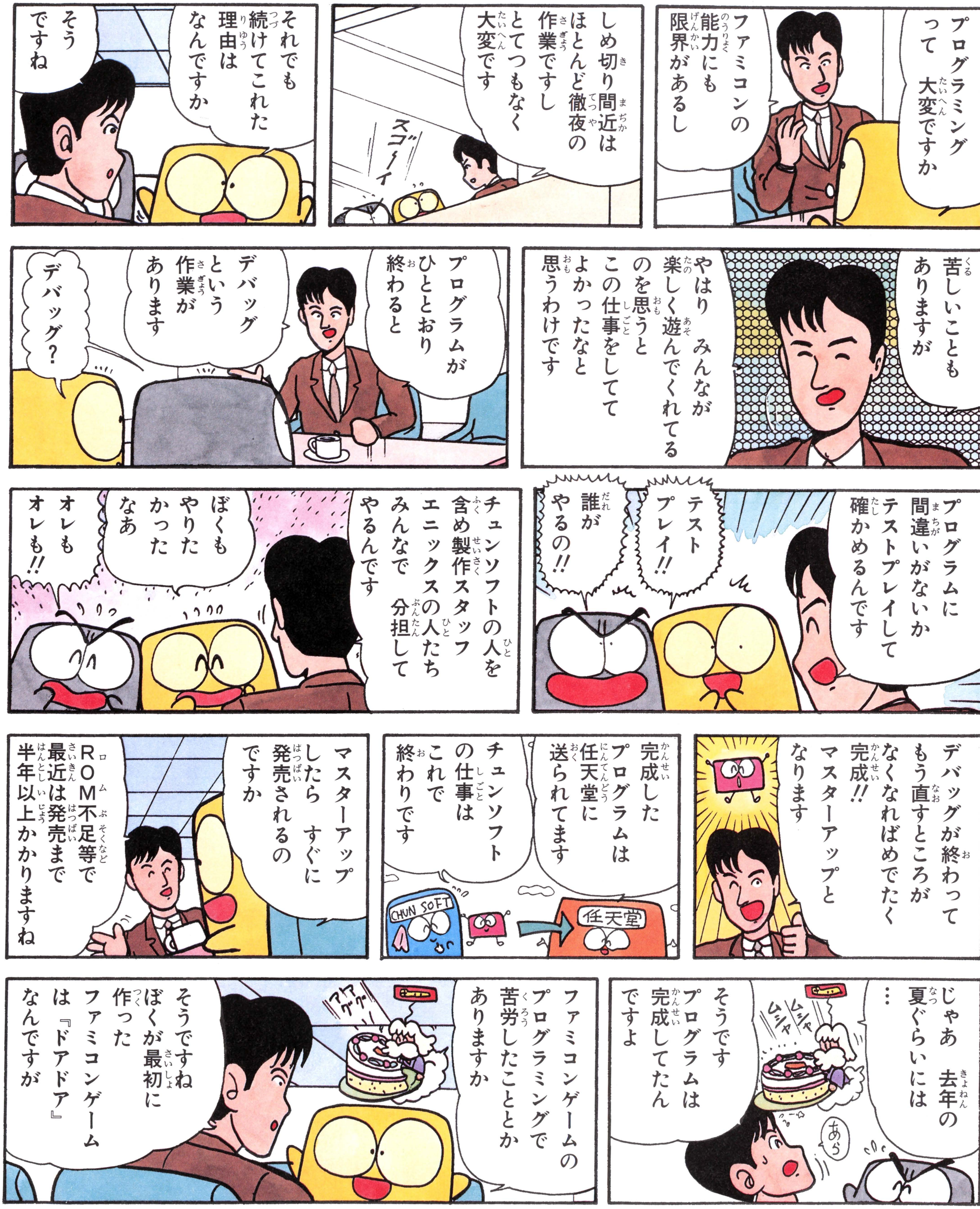
作るの大変だったろうなあ
容量でみても『II』の4倍『III』の2倍だからな
よしプログラムを担当したチュンソフトに行ってみるかの
東京・上高井戸
CHUN SOFT
ここだな
いらっしゃい
中村光一
高校在学中から雑誌にプログラムを投稿し、『ドアドア』で、エニックスの第1回ゲーム・ホビー・プログラムコンテストに入賞した
こんにちは『ドラクエIV』楽しませてもらってますぞ
どうも
今日はゲームのプログラムや作り方について聞きたいと思っての
わかりました
さ…どうぞ
『ドラクエ』シリーズの場合、チュンソフトの担当はプログラムなわけですが、
実際にプログラムをする前にいろいろなことをみんなで会議をして相談するんです
シナリオの堀井雄二さんや
エニックスの人と細部まで検討するんですが
みんな頑固でなかなか意見がまとまらないんですよ
かいぎ中
おもしろいゲームを作るためなんですが
半分ケンカみたいに大論争になっちゃうんです
ワーッ
具体的にはどんなことが問題になったんですか
『ドラクエI』のときは
あ…ゴメン
戦闘シーンなどのステータス表示にレベルを表示するかどうかですごくもめました
ドラゴンクエスト
レベル 13
HP 25
MP 56
G 4242
E 5505
たたかう じゅもん
にげる どうぐ
キラーリカントが あらわれた！
コマンド？
レベルを表示するとそれだけ絵を表示する面積が減ってしまうのでぼくは反対したんですが



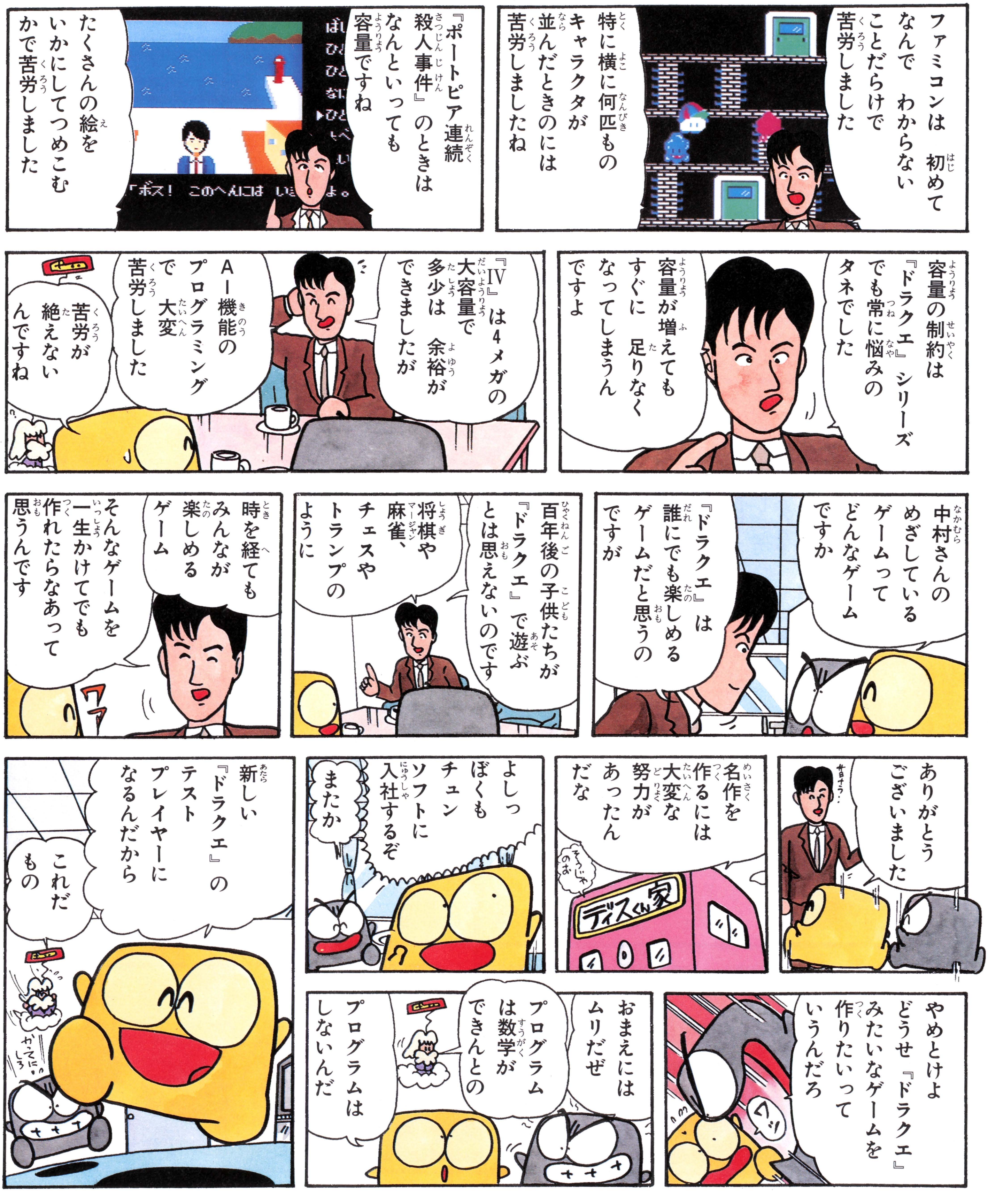
エニックスのプロデューサーの千田さんはレベルの表示をいれなければいけないっていうんです
千田さんがいうには…
ほー
『ドラクエ』にはアクションゲームのように1面、2面とかいった区切りがない
ゲームの進行度はレベルで表現する
パソコンゲームと違って
『ドラクエ』はファミコンゲームであり、誰もが楽しめるゲームでなければならない
バッ
友だちの家に行って友だちのプレイをうしろから見たとき
すっレベルが…
レベルが表示されていれば友だちの進み具合いがひとめでわかる
そうすることによりゲームを遊ぶ人は1人だがその周りで見ている友だちも『ドラクエ』の世界に入りやすくなる
というわけです
バッ
何回も話し合ってるうちにぼくも納得しましたね
結果からみれば成功したわけですが
すごく細かいことまで話し合うんですね
細部の細部まで検討します
会議が終わってからプログラムを始めるんですか?
同時に進行します
もぐもぐ
ホ〜
会議
決定
プログラム
次の会議で検討
会議で決まったことをプログラムして次の会議でまた検討するわけです
『ドラクエII』や『III』ではどんなことでもめたんですか
『II』では戦闘中のメッセージの表示方法ですね
『I』ではメッセージを1文字ずつ表示していったのですが
1文字ずつ
ドラクエI
まじりとは 14ポイントの ダメージを うけた！
コマンド？
1行ずつ
ドラクエII
アーサーは ギラの じゅもんを となえた！ よろいムカデに 17ポイントの ダメージを あたえた！
『II』の戦闘中のメッセージは1行ずつすばやく表示しようってぼくはいったんです



文字が読めなくなるって意見もあったんですが
戦闘のリズムの方が大切だと思ったんです
ナルホド
結局キャラクタの名前や受けるダメージなど必要なデータを読みやすい位置に表示することで
1行ずつテンポよく表示することに決まりました
なんでもなさそうなところにすごい努力があるんだな
『III』ではやはり遊び人の存在です
まったく役にたたないキャラクタをいれてよいものかが問題になったわけです
ギク
チロッ
マニュアルでおすすめパーティをのせたりすることでフォローしましたね
あのうケーキのおかわりを…
『IV』でももめましたか?
もちろんです
『IV』の場合は作るかどうかでもめました
ええっ!!なぜっ
ブッ
『ドラクエ』シリーズは『III』で一応完結したわけです
映画でもそうですが名作の続編続々編を作るうちに
名作が駄作になってしまうことはよくありますよね
『ドラクエ』もみんなの楽しい思い出のまま残した方がいいと思ったんです
がRPGにAI機能を持たせ5章仕立てのオムニバス形式にするというアイデアがおもしろそうなので作ることにしたんです
『ドラクエIV』は出なかったのかもしれないのか
出てよかった!!
会議が終わるとチュンソフトとしてはプログラムする作業があります
FRONVIL
5F
医学教育
4F
CHUN SOFT
10人近いプログラマーが毎日コンピュータに向かうわけです
カシャカシャ



プログラミングって 大変ですか
ファミコンの能力にも限界があるし
しめ切り間近はほとんど徹夜の作業ですしとてつもなく大変です
スゴ～イ
それでも続けてこれた理由はなんですか
そうですね
苦しいこともありますが
やはり みんなが楽しく遊んでくれてるのを思うとこの仕事をしててよかったなと思うわけです
プログラムがひととおり終わると
デバッグという作業があります
デバッグ？
プログラムに間違いがないかテストプレイして確かめるんです
テストプレイ!!
誰がやるの!!
チュンソフトの人を含め製作スタッフエニックスの人たちみんなで 分担してやるんです
ぼくもやりたかったなあ
オレもオレも!!
デバッグが終わってもう直すところがなくなればめでたく完成!!マスターアップとなります
完成したプログラムは任天堂に送られてます
チュンソフトの仕事はこれで終わりです
CHUN SOFT
任天堂
マスターアップしたら すぐに発売されるのですか
ROM不足等で最近は発売まで半年以上かかりますね
じゃあ 去年の夏ぐらいには…
そうですプログラムは完成してたんですよ
ムシャムシャ
あら
ファミコンゲームのプログラミングで苦労したこととかありますか
そうですね ぼくが最初に作ったファミコンゲームは『ドアドア』なんですが


ファミコンは 初めて なんで わからない ことだらけで 苦労しました
特に横に何匹もの キャラクタが 並んだときのには 苦労しましたね
『ポートピア連続殺人事件』のときは なんといっても 容量ですね
たくさんの絵を いかにしてつめこむ かで苦労しました
容量の制約は 『ドラクエ』シリーズでも常に悩みの タネでした
容量が増えても すぐに 足りなく なってしまうん ですよ
『IV』は4メガの 大容量で 多少は 余裕が できましたが
AI機能の プログラミング で 大変 苦労しました
苦労が 絶えない んですね
中村さんの めざしている ゲームって どんなゲーム ですか
『ドラクエ』は 誰にでも楽しめる ゲームだと思うの ですが
百年後の子供たちが 『ドラクエ』で遊ぶ とは思えないのです
将棋や 麻雀、 チェスや トランプの ように
時を経ても みんなが 楽しめる ゲーム
そんなゲームを 一生かけてでも 作れたらなあって 思うんです
ワァ
ありがとう ございました
名作を 作るには 大変な 努力が あったん だな
そうじゃのお
ディスくん家
よしっ ぼくも チュン ソフトに 入社するぞ
またか
新しい 『ドラクエ』の テスト プレイヤーに なるんだから
これだ もの
かってにしろ
やめとけよ どうせ『ドラクエ』 みたいなゲームを 作りたいって いうんだろ
ヘッ
おまえには ムリだぜ
プログラム は数学が できんとの
プログラムは しないんだ

メーカー

ゲーム業界の担い手作りへ ゲーム専門教育機関開校

ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジンなどのゲームを制作しているヒューマンが、この4月から、コンピュータゲーム業界で即戦力になり得る人材を育成するための教育機関を設立する。名前は「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」。現在はまだ学校法人ではないけれど、将来的には学校法人としての専門学校にしたいとのことだ。

この学校の設立目的はなんといっても、優れた人材の輩出だ。コンピュータゲーム業界自体、まだまだ若い業界だ。しかし若いけれども、この業界が社会に占める位置は極めて大きい。若い急成長の産業には、得てして人材教育システムは確立されていなく、各々の会社によって独自に行われているものだ。

今回の開校は、ヒューマンが未経験の新入社員を教育してきた現場のノウハウを生かして、コンピュータのハードウエアやソフトウエアの知識、プランニング、デザイニング、プログラミングなど、コンピュータゲーム業界で仕事をするための最大公約数的事項を、これからの人材に身に付けてもらいたいということに主眼が置かれている。

これらの授業を受けるためには、年間授業料130万円必要となるのだ。はっきりいって高額だから、生半可な気持ちでは入学できないぞ。固い意志で臨まないとね。

授業は、月曜から金曜の午前10時から午後2時50分まで。1年間約800時間で全課程が終了するということだ。定員は120名で、3月31日まで願書受付中。3月3、4、17、18日には13時から吉祥寺にある学校で、学校説明会も行なわれる予定。詳しい問い合わせは0422－22－1117まで。

プレゼント

ハドソンのコントローラ『ジョイカード』を10名に

ハドソンから発売されているコントローラ、「ジョイカード」を10名にプレゼントというお知らせだよ。

これは連射機能が付いているのはもちろん、パッド本体のヘッドホン端子を使えば右へ左へと移動するサウンドが楽しめる。

欲しい人はハガキに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、〒162 東京都新宿区市谷田町3－1－1 株式会社ハドソン ファミマガ・ジョイカードプレゼント係まで応募しよう。締切は3月8日の消印有効だ。



⬆ステレオサウンドがばっちり楽しめてしまう

プレゼント

RPG専用コントローラの『L5』を5名にプレゼント

アスキーから2月9日に発売された、RPG専用コントローラ「L5」(2400円・税別)。某人気RPGをプレイしている人の中でも、これを使っている人がいるんじゃないだろうか。

というわけで、この「L5」を5名の読者にプレゼントしちゃうよ。希望者は、左の要領の「L5」係まで応募してね。締切は3月8日の消印有効だ。

この「L5」というのは、左手だけで操作ができるコントローラなのだ。そのため、ゲームをしながら、右手でマッピングしたり、攻略本をぱらぱらめくることができるわけだ。また、コードの長さが1メートル35センチあるので、モニタから遠く離れて操作することもできる。これだと、何か物を取りに行く時でも、ゲームを中断することなく続けられるし、またどんなかっこうをしていてもプレイできるというのがうれしいね。



⬆誰の手にもぴったり合うようなシステムになって、手に優しいのだ

新製品&プレゼント

こうしてできた『ドラクエ』 制作秘話満載の漫画登場

エニックスから、『ドラゴンクエスト』誕生の歴史を漫画でつづった「マンガ・ドラゴンクエストへの道」が、2月2日、880円で発売された。この本の監修は石ノ森章太郎、作画は石森プロの滝沢ひろゆきが担当している。

『ドラクエ』はいかにして生まれ、それに携わる人達のドラマが展開される、いわば、メイキング・オブ・ドラゴンクエストといったものがこのコミックスなのだ。

この本を読者2名にプレゼントするよ。欲しい人は、左の欄外の要領で「ドラクエ」係まで送って欲しい。締切は、3月8日の消印有効だよ。

これを読んで、ゲームを作ることの楽しさ、苦しさ、そして、なんといっても、作っている人達のゲームに対する情熱を感じとってもらいたいな。



⬆これを読めば、『ドラクエ』の誕生が手にとるようにわかる

Music みつめていいよ

■ポリスター／'89年12月21日発売／CD2884円・カセット2472円 ▶『スーパーリアル麻雀』に登場する3人のキャラクタのおしゃべりや歌などを収録したイメージアルバム。アニメ化作品「はじめまして♥」に先駆けて発売されたものだ。2つそろえると面白い。



Music 2001年宇宙の旅

■東芝EMI／1月21日発売／CD2620円 ▶スタンリー・キューブリックの『2001年宇宙の旅』のオリジナルサントラ盤。「ツァラトストラはかく語りき」や「美しく青きドナウ」等6曲収録。「美しく…」は今は亡き、巨匠カラヤン指揮によるベルリンフィルの演奏だ。



Music シティーハンター ドラマティックマスターII

■エピックソニー／1月21日発売／CD4000円 ▶週刊少年ジャンプに連載され、テレビアニメも人気がある「シティーハンター」の2枚組CD。ボーカルとドラマが楽しめる。声優の神谷明、鈴木聖美、もちろんTMの小室哲哉などの歌が聴ける。



Music ナムコ ゲームサウンドエクスプレスVol.2

■ビクター音楽産業／2月7日発売／CD1500円・カセット1300円 ▶前作Vol.1が『ワルキューレの伝説』で好評だったのに続き、第2弾は昨年11月登場した「バーニングフォース」だ。ナムコグランドオーケストラの演奏により「テイキングオフ」など全16曲を収録。



ゲームセンターのゲームを家で再現「NEO・GEO」

新製品

業務用などで知られているSNKが16ビットの新型ゲームマシンを発表。「NEO・GEO(ネオ・ジオ)」と命名され、3月末に発売される予定だ。しかし、ゲームセンターやビデオレンタル店など業者向けに販売されるとのことなので、プレイしたい人は、ここからレンタルしてプレイするようになる。ゲームセンターの営業時間の関係で、ゲームを途中でやめなければならない時、それまでのゲームデータをメモリーカードへセーブし、さらに、店でNEO・GEOをレンタルすれば、家へ帰ってからもゲームを継続して行うことができる。

また、純粋に、ハードとソフトをレンタルして、ハイクオリティのゲームを家で楽しめる。レンタル料は本体、ソフトとも500から1000円。ソフトは野球、麻雀、アクション3本がまずは発売予定。



⇧これを家へ持って行くようになる

NEO・GEOシステムハードスペック

CPU	Z80A 68000
表示発色数	65,536色中 同時発色4,096色
キャラクター容量	64M
スプライトサイズ	16×512〜1×16
スプライト表示数	380
サウンド機能	FM音源 4音 PSG 3音 PCM音源(音声合成) 7音 ノイズ音 1音

'90タイトーファン感謝デー あの幕張メッセで開催だ!!

メーカー

タイトーのファン感謝デー、「みんなで遊ぼう」の第2弾が、今話題のあの幕張メッセで行われるんだよ。

このイベントに参加したい人は、ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、「ファミマガを見て知ったヨ!」と書いて、〒102 東京都千代田区平河町2−5−3 株式会社タイトー タイトーファン感謝デー事務局まで応募しよう。締切は3月6日の消印有効だ。

当日は、ファミコンのほか、PCエンジン、メガドライブ、そしてもちろんゲームボーイのゲームで思いっきり遊べちゃうよ。それに、タイトーのイメージキャラクタでもある"ゆうゆ"こと岩井由紀子もやって来るんだって! これはもう、行かなきゃソンするって感じだね。

3月の『ソル・ビアンカ』の試写会のお知らせだよ!

ビデオ

オリジナルアニメビデオの『ソル・ビアンカ』特別試写会のお知らせだ。『ソル・ビアンカ』はこのビデオのほか、PCエンジンのゲームや小説、ゲームブックなど、さまざまなメディアに登場するメディアミックス作品なのだ。

試写会は、3月11日大阪・MIDシアター、3月17日名古屋・NBNホール、3月18日東京・ヤクルトホールで行われる。当日は試写のほか、賞品の抽選やゲストのトークセッション等が予定されている。

試写会に行きたい人は、往復ハガキで、往信側に、希望上映場所、住所、氏名、年齢、電話番号を、返信側に自分の住所、氏名を明記して、〒102 東京都千代田区麹町2−14−2 麹町NKビル NECアベニュー(株) 映像事業部 試写会ファミマガ係まで応募してね。来場した人には、全員にビデオカセット用の別バージョンジャケットがプレゼントされる。

他メディアでの発売は、サントラCDが2月21日、小説、ゲームブックが3月に予定されている。



⇨ビデオの主題歌。NECアベニューから910円で発売中だ

プレゼント希望の方は

このコーナーに掲載されているプレゼント(記事の中に送り先があるものはそちらに送ってね)を希望の方は、ハガキで住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区新橋4−10−7 T・M ファミマガジャーナル「○○係」まで送ってね。表紙アイデアもこの住所でOKだよ。たくさんのハガキ待ってます!

編集部からのお知らせ

編集部では表紙を飾ってくれるアイデアを募集しています。左の要領で、「表紙のアイデア」係までイラストを送って下さい。採用者にはファミマガ特製テレカをプレゼントしますよ。

No.2読者プレゼント当選者

※敬称は略させていただきました。なお、ファミマガジャーナルでのプレゼントの当選者の発表は、発送にかえさせていただきます。

魔神英雄伝ワタル・外伝

北海道/松本浩幸・11歳
岩手/梅田光男・16歳
埼玉/小島隆・25歳
千葉/佐藤慶一郎・14歳
東京/平山博章・10歳
神奈川/飯塚秀晃・15歳
新潟/熊倉健・11歳
富山/島誠・12歳
石川/表田理志・10歳
福井/南保智洋・13歳
京都/工藤康史・15歳
大阪/森脇康行・14歳
奈良/溝淵貴・13歳
和歌山/国松祐樹・14歳
鳥取/山根義久・12歳
島根/多々納成二・16歳
岡山/余財貴行・14歳
山口/松本武志・12歳
香川/立山浩一・14歳
福岡/大内田雅俊・13歳

ヘビーバレル

北海道/柳谷友明・13歳
青森/藤元潤也・12歳
秋田/藤原英樹・16歳
福島/松本雄一・15歳
群馬/池田浩之・14歳
埼玉/野内隆宏・9歳
千葉/武藤谷淳・23歳
東京/清水洋祐・11歳
神奈川/林洋佑・12歳
新潟/木島良洋・15歳
富山/杉原久美子・30歳
岐阜/高橋克成・16歳
愛知/前田敦・15歳
京都/石崎潤・13歳
大阪/高尾匡秀・13歳
岡山/杉本昭二・14歳
広島/浜本龍平・13歳
山口/中村千登世・17歳
愛媛/稲垣将人・13歳
長崎/浅香徹・23歳

ドラゴンユニット

北海道/佐藤圭吾・13歳
青森/平信子・19歳
宮城/出羽泰弘・16歳
群馬/小林一樹・14歳
埼玉/小野田剛広・12歳
〃/戸嶋忠・10歳
千葉/鶴岡泰彦・11歳
神奈川/菅原英紀・13歳
長野/金井敦・12歳
富山/亀井良哉・14歳
石川/竹田一・23歳
岐阜/飯森寿・13歳
愛知/川村和伸・11歳
三重/野村昇司・14歳
滋賀/遠藤和久・21歳
大阪/森昭二郎・13歳
兵庫/清瀬巳・12歳
和歌山/塩崎佳・12歳
広島/土井善之・12歳
香川/田村節雄・27歳

悪魔くん

北海道/川端貴弘・14歳
岩手/田上誠・12歳
宮城/伊東彰・19歳
秋田/石塚万寿男・13歳
山形/川口義弘・15歳
埼玉/小林友和・11歳
千葉/棚橋由起代・16歳
東京/八矢万規子・27歳
神奈川/福原由美・28歳
山梨/石井和広・13歳
長野/横井秀幸・12歳
静岡/加藤公康・14歳
愛知/原靖彦・13歳
三重/前田祐司・10歳
滋賀/沢英司・12歳
大阪/大谷明子・24歳
鳥取/米田周太・15歳
広島/釜付真紀・17歳
山口/藤本大輔・12歳
愛媛/渡辺亮司・11歳

デッドフォックス

青森/石沢聡・15歳
岩手/高橋敬・11歳
宮城/阿部直己・13歳
茨城/赤津征史・14歳
栃木/藤本誠・13歳
千葉/増田高之・12歳
東京/工藤太一郎・14歳
新潟/青木功・12歳
三重/光塚聡・13歳
滋賀/木下昌彦・14歳
大阪/馬本直也・12歳
兵庫/西村和人・15歳
奈良/日浦直樹・14歳
和歌山/山城弘嗣・14歳
鳥取/鳥越義正・18歳
島根/多久田健司・12歳
岡山/大岸厚文・13歳
広島/木村直樹・15歳
山口/江口一成・23歳
熊本/田中宏・16歳

囲碁名鑑

北海道/阿部英樹・11歳
青森/岡田和人・16歳
埼玉/鈴木友香・9歳
千葉/伊藤信之・13歳
神奈川/羽賀徳彦・13歳
石川/畳義晴・12歳
岐阜/田中輝彦・13歳
静岡/稲葉圭一・13歳
滋賀/山中満・14歳
兵庫/荒井良一・13歳
鳥取/松田有哉・13歳
島根/番地勝磨・16歳
岡山/田淵康彦・15歳
広島/馬屋原治・17歳
徳島/久原康弘・14歳
福岡/大石剛史・14歳
佐賀/橋口孝浩・18歳
熊本/小山健介・13歳
大分/大久保和将・13歳
鹿児島/中野邦也・14歳

Book 今はもういないあたしへ…



■早川書房/1月17日発売/400円 ▶▶新井素子の短編2本を収録したもの。表題作「今はもういないあたしへ…」は1988年の作品。もう1つの「ネプチューン」は1982年星雲賞日本短編部門を受賞した作品。

Book イース



■角川書店/'89年12月20日発売/890円 ▶コンプティークコミックス作品。作画は羽衣翔の手になり、以下続刊。ゲームで楽しんだ人も、今度は漫画に手を出してみるのも面白いかもしれない。絵はかなり目が大きい。

Video 暗黒神話



■大映/2月23日発売/VHS10094円 ▶諸星大二郎原作のベストセラーのアニメ化。1月26日に発売された「餓鬼の章」を受け、今回は「天の章」となる。古代遺跡、土器、邪馬台国、神話など謎がふんだんにちりばめられている。

商品の紹介中、特にことわりのないものは消費税込の価格です

超ウルトラ技＋1

ちょう　テクニック　プラス

待ちにまったドラクエⅣがついに発売されたね。みんな、ちゃんと手に入れることができた？　さっそく、徹夜でクリアした人もいるんじゃないかな。ウル技を見つけたらすぐに送ってね！

30人設定コマンド発見

優勝技

SUPER魂斗羅

東京都／菅谷幸夫クン

難しすぎてなかなか先に進めなくてこまっている人も多いことだろう。そんな人達のためのウル技が発見されたぞ！　なんと、プレイヤーが30人になってしまうのだ!!　やりかたは、タイトル画面でコントローラⅠを右、左、下、上、Ⓐ、Ⓑの順に押して、スタートする。これでビルが30人に増えている。この技は2人同時プレイでも使用可能で同じようにコマンドを入力したら、セレクトボタンで2人用を選びスタートするだけ。これで両方とも30人になっている。仲の良い友達とプレイすれば、楽しさも30倍まちがいなし？

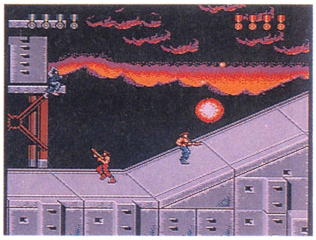
30人増殖!!



REST（残り人数）の表示に注目！　まさしく30人になっているぞ

この画面になったら、すかさず本文のコマンドを入力するんだ！



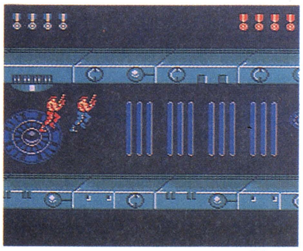


画面左上の表示では4人だが、実際には30人になっているぞ

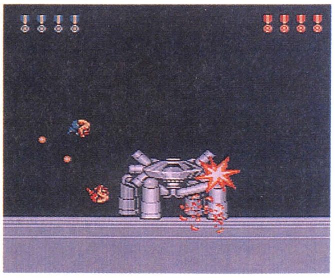
2人同時プレイでも可能だ!!



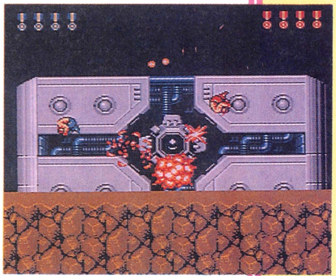
同じようにコマンドを入力してセレクトボタンで2人プレイを選べば、この通り、両方とも30人になっている！



おそれることはない。つき進め！



なんだかんだいっているうちこんなところまで来てしまった

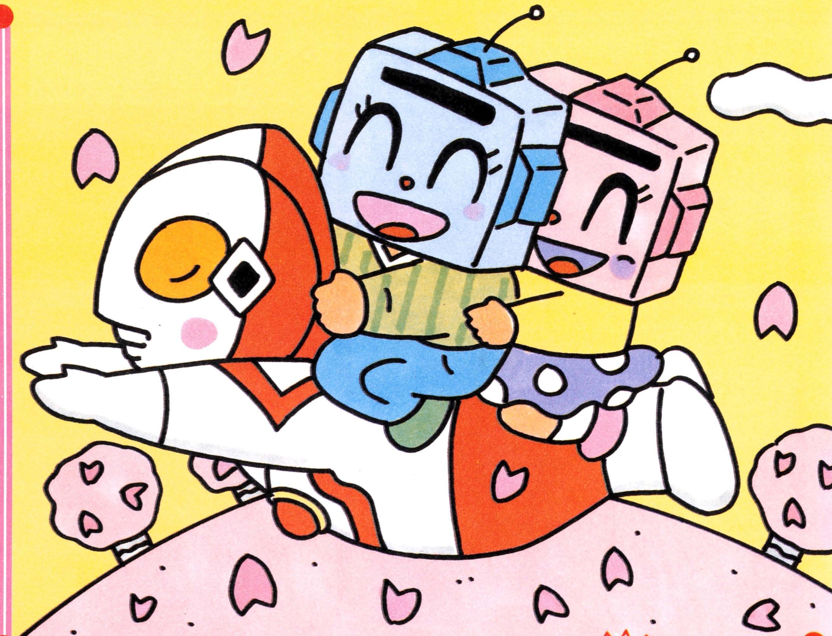


30人もいると気持ちにも余裕が出てくる。無邪気に喜ぶ2人

この技の醍醐味

SUPER魂斗羅「30人設定コマンド発見」

前作の魂斗羅にもあった30人設定コマンドです。しかし、コマンド自体は前作とは違うものなのです。それにしても30人もいると、気持ちにも余裕が出て、おもいもよらぬ大胆なプレイができてしまうものです。今まで手こずっていたボスキャラを押しの一手でガンガン攻めまくるのもサイコーですね。しかし、30人もいるからといって、あまりやられまくっていると知らない間に終わっている…なんてことになりますよ。



マイキャラが20匹に増殖!!

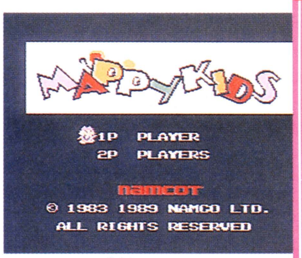
大関技
マッピーキッズ
京都府／中西清隆クン

このゲーム、見かけはかわいくって簡単そうに見えるけど、マイキャラのストックが3匹だけだと意外に難しいよねー。そんな人に朗報だ！　なんと、マイキャラのストックを20匹にしてしまうウル技が発見されたのだ!!

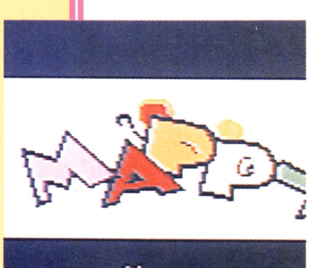
やり方は、まずタイトル画面でⅠコンのⒷボタンを押し続けよう。そしてタイトル文字の「MAPPY KIDS」の3文字目のPの目玉がウインクした瞬間にⒶボタンを押すのだ。

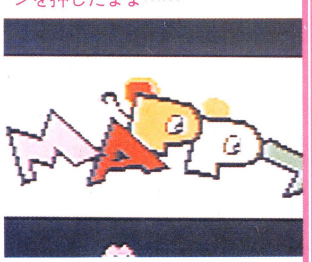
成功するとマイキャラのストックが20匹に増えた状態でゲームが始まるぞ！

このウル技を使えば、途中でゲームオーバーになるなんてこともなくなるね。あとはゴールまでにいくらお金を稼いでいるかどうかだ！　たっぷり稼いで嫁さんをもらおうぜ。



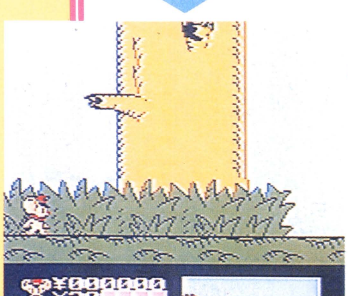
⬆タイトル画面でⅠコンのⒷボタンを押したまま……





⬆目玉がウインクしたと同時にⒶボタンを押そう！

⬆MAPPYのPの目玉に注目！





⬆すると、マイキャラのストックが20匹にっ!!

⬆これなら気楽にゲームがプレイ出来るね！

感動！　面セレクト!!

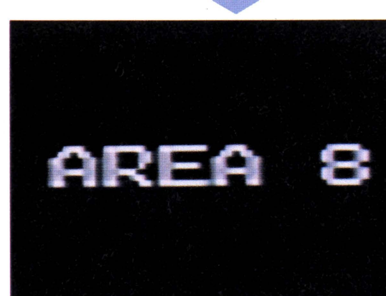
横綱技
SUPER魂斗羅
埼玉県／戸ヶ崎保之クン

なんと！　好きなエリアの初めからプレイできる、面セレクト技が発見されたぞ。やりかたは、タイトル画面でコントローラⅠの十字ボタンの下とセレクトボタンを押しながら、スタートボタンを押すだけだ。これで画面が切り換わり、あとはコントローラⅠの十字ボタンの上下でエリアを選択してスタートボタンで決定するだけ。この技で最終面もカンタンに行けるぞ！

下とセレクトを押しながらスタート!!



⬆この画面で、右のコマンドを入力すればいいんだ



⬆ヤッタ！　夢にまで見た面セレクト。よし、最終面を選んでみよう！



⬆おお！　まさしく最終面だぜ！

この技の醍醐味

SUPER魂斗羅「感動！　面セレクト!!」

右の30人設定コマンドを使ってもなかなか先に進めない人は、この技を使って先の面をプレイしたり、いつもやられてしまう面を練習するのもいいでしょう。ウデに自信のある人はいきなり最終面へ行ってクリアしてエンディングを見るのも1つの楽しみかたですね。金田一も夜中に、エンディングを見たくなったときには、このウル技を使って最終面からプレイして感動の最終面に胸ふるわせたものです。

イラスト／宮本えつよし

キミのハガキだ!!

ドラゴンクエストⅣ マーニャはあんなかっこうしてたら、よけいにダメージを受けると思う（大阪府／笠井豊クン・14歳）。**ファミスタ'90** バッテリーバックアップのために、必殺技「リセット」ができなくなった。悲しい（大阪府／滝川博文クン・13歳）。**ウルティマ〜聖者への道** ホークウインドに謙虚さのかけらも見られないと言われた。たしかに…（徳島県／五藤章博クン・20歳）。**突然だが**「君のハガキだ!!」のコーナーにのせるネタを募集!!

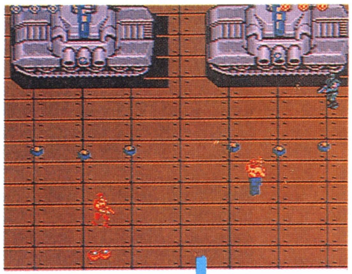
おもしろいネタがあったら、即、ハガキかFAXで送ってきてほしい。キミたちの若く、するどいネタを年中無休で待っている!!（東京都／このコーナーの担当者・？歳）。

ナツカシのコナミマン登場

大関技

SUPER魂斗羅
千葉県／相沢 忍クン

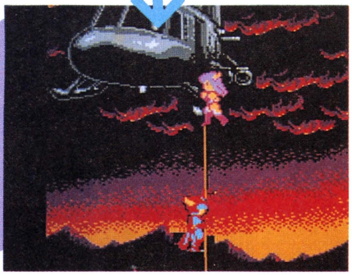
こいつはオドロキ！ 主人公ビルが毎度おなじみのコナミマンに変身しちゃう、というウソのようなスンゴイ技が発見されたぞ!! まずゲームをクリアしよう。次にエンディングを見終わった後に『グラディウス』でおなじみの次のコマンドを入力するのだ！ 1コンを上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐの順に押す。なんとビルがコナミマンに、ランスがコナミレディに変身しているぞ！ しかも空だって飛べるのだ。



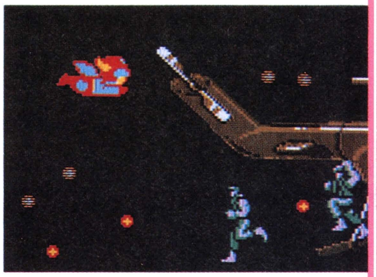
とにかくクリアする。110ページの30人設定コマンドを使うとラクかもね



この画面で、耳にタコができた、おなじみのコマンドを入力



すると、ナツカシのコナミマンとコナミレディが登場!!



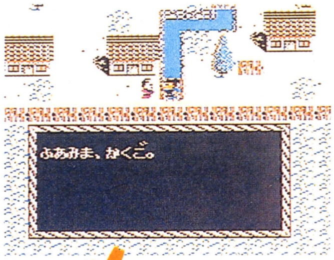
ヒーローだもん、空だって飛べちゃうのダ。やったね!!

ヨロイ武者で大もうけ！

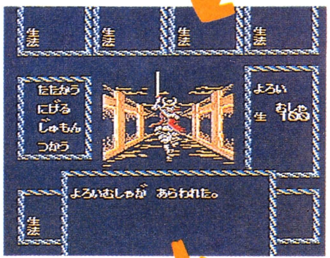
小結技

新・里見八犬伝
島根県／神宮寺四郎クン

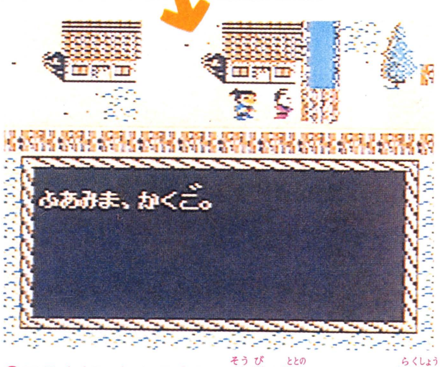
カンタンにレベルアップするウル技を紹介しよう。まず犬飼現八でゲームを始める。すると、すぐ左にヨロイ武者がいるんだ。コイツと戦って、倒したら里を出よう。そして、もう一度里に入るとヨロイ武者が復活しているのだ！ 右上の「ひかりのたま」をとらないで、これを繰り返すとラクに経験値がかせげるぞ。



いきなりかくごといわれたって、こっちは何のうらみもありませんですぜ。だんな



けっこう経験値が高いし、力さえ装備してしまえば、まず負けることはないだろう



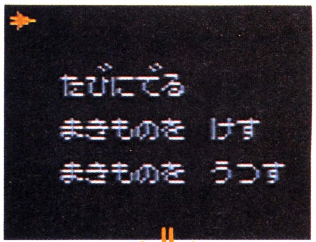
アラまだいたんですか。装備が整っていれば楽勝

いきなり敵に襲われるっ!?

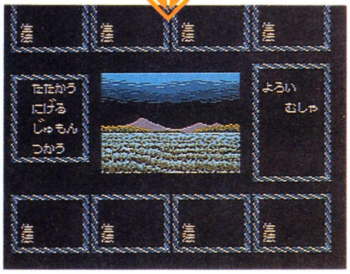
十両技

新・里見八犬伝
神奈川県／西脇耕一クン

タイトル画面のとき、Ⓐボタンと Ⓑボタンを押しながらスタートしよう。するとゲームセレクト画面になるよね。そこで、カーソルが「たびにでる」の1つ上にあることを確認できたらOK。つぎにⒶボタンとⒷボタンを同時にはなして、「たびにでる」のコンティニューを選べばいいぞ。すると突然、戦闘画面になって、よろい武者の名前が表示される！ でも、味方のキャラは1人も登場しないうえに、ゲームがそれっきり進まなくなってしまう。ちょっとビックリするだけの㊙技だ。



この画面で同時にⒶ、Ⓑをはなす



敵の姿はないのだ……

この技の醍醐味

新・里見八犬伝「ヨロイ武者で大もうけ！」

ある特定の場所でまちうける、いわゆる固定キャラは、いろんなゲームに登場しますね。大抵は1度倒したら2度と出てきません。けれど、このヨロイ武者は「ひかりのたま」をとらない限り、何度でも登場します。しかも現八を操作して戦えば、あんがい簡単に倒せます。しかし、いささか問題点もあります。先のアイテムはゲーム進行上、必要なものなので、入手しなければゲームをクリアすることができないのです。

超ウルトラ技+1

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は3月2日以降(平日午後4〜6時)にお願い致します。

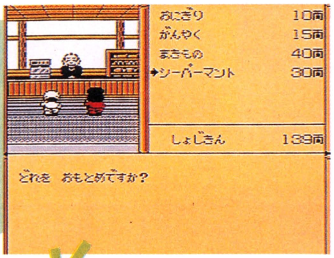
忍術を無限に回復できる

大関技

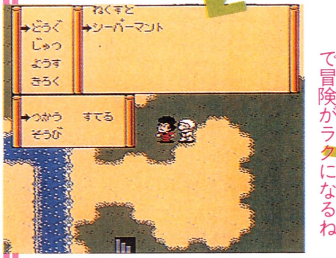
がんばれゴエモン外伝

東京都／アセッタゼクン

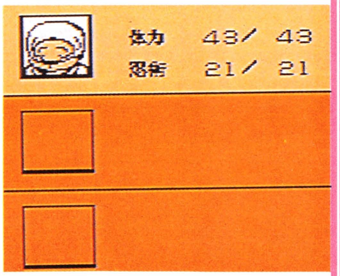
忍術を何回でも回復できる、すごいウル技が発見された。やり方は、まず道具屋でシーパーマントを買おう。そして、戦闘中以外でシーパーマントを使う。ただし、どこに行くかを選ぶときにⒷボタンでキャンセルする。すると、忍術が回復しているのだ。しかも、シーパーマントは消えないから、何度でもOKだぜ!!



➡道具屋でシーパーマントを買おう



➡忍術が減ってたら、シーパーマントを使え!!



➡忍術が回復しているぞ。これで冒険がラクになるね

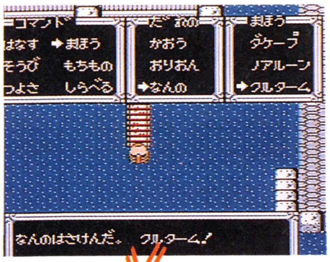
奇跡!? 海を歩いて渡る!!

小結技

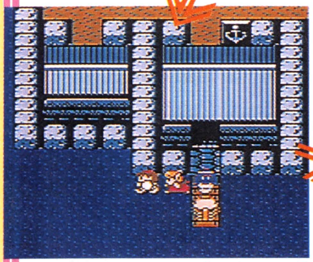
ヘラクレスの栄光II

千葉県／川合康次郎クン

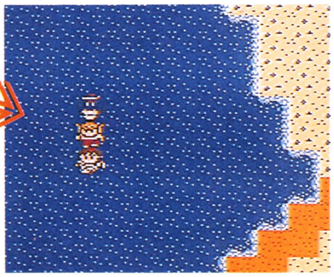
3人目の仲間、青銅の女神像が、クルタームの魔法をおぼえたら、ナナの船着き場へ行き、船に乗り込んだ状態でクルタームを唱えてみよう。すると、船が桟橋の上に乗り上がった状態になる。そこで、キャラクタを船から降ろし、桟橋の横へ移動させると……ナント、ゾロゾロと海の上を歩いてしまうぞ!!



➡ナナの船着き場の、この状態で青銅の女神像にクルタームの魔法を唱えさせてみよう



➡船からおりて、桟橋の横へ移動してみよう。海の上を歩けるのだ



➡わ〜い! なんかすごいゾ!!

2大隠しコマンド発見

横綱技

信長の野望・戦国群雄伝

千葉県／山崎将人クン

まずは音楽セレクト。タイトル画面で大名の紹介が流れるよね。このときにセレクトボタンを押す。すると「PUSH START KEY」と出る。次にⒷボタンを押すと「MUSIC」と文字が現れ、音楽セレクト画面になるぞ! 全16曲の中からⒶ、Ⓑボタンで好みの曲を選ぼう。

2つ目は大名の代わりに武将の紹介画面が出現する大技だ。タイトル画面でセレクトボタン、Ⓐボタンの順に押すと、20名の武将の名前とグラフィックが次々と現れるぞ!!



➡タイトル画面でセレクトを押すと、こうなる。さらに……



➡Ⓑを押すと、全16曲が楽しめる音楽セレクト画面になる



➡Ⓐを押すと、武将の紹介が始まるのだ! これは羽柴秀吉だ



➡信長に反逆した明智光秀も登場する。「浪人」なんて出てるね

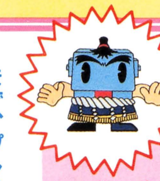


この技の醍醐味

ヘラクレスの栄光II「奇跡!? 海を歩いて渡る!!」

大抵のRPGが実にそうなのですが、フィールドを旅するのに「船」という大陸間横断用のアイテムは必要ですね。それまではひたすら歩くしかなかったものが、船の発見で一躍行動範囲が広がり、巨大な世界と出会うわけです。さて、この技は一見、船の利用価値がなくなるように思えますね。しかし実は(負)技です。船から一度おりたが最後、陸に上がれません。もちろん船にも戻れない。後はリセットするしかないのです。

悪魔城伝説　主人公のラルフにホレているのだが、ムチをふり回している男が好きだなんて、とても人前では言えない（東京都／北沢ゆかりクン・17歳）。**がんばれゴエモン外伝**　パッケージだが、エビスマルがおぼれているのにゴエモンは笑っていて助けようとしない。みそこなった…（長崎県／神風投稿野郎クン・12歳）。**神仙伝**　**その①**「ごうかいないちげき」や「どとうのいちげき」などは、一撃のくせして複数の敵を倒すことがある。得してるようで良いと言っておこう（埼玉県／ゆたかクン・14歳）。**その②**　戦闘中はⒶボタンを連打しなければならないので何かサボるとき「手を痛めた」の口実作りに重宝する（青森県／山本双葉クン・15歳）。



ウラ面&面セレクト!!

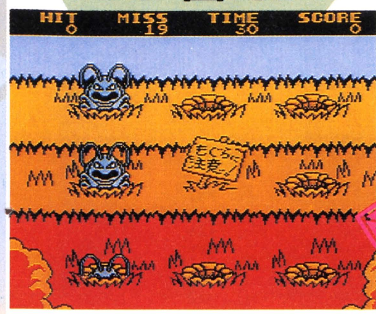
荒網技

ぽっくんモグラー

東京都／ありがとうーGSクン

まず、プレイモードをハードにしてゲームを始めよう。そして、どんな手を使ってもいいから全ステージをクリアして、エンディングに行こう。ここで、約1分間待ってからスタートボタンを押してみるのだ。なんと、ハードよりも難しいウラ面が始まるのだ！　実はもう一つ、前に紹介したウラ面も選べる面セレクト技も見つかったのだ！　やり方は、コンティニューを選んでパスワード入力画面にする。このパスワードの下2ケタに、左下の表の中から自分のやりたいステージを選び入力するのだ。これで、好きな面が遊べるぞ。

ウラ面だ!!



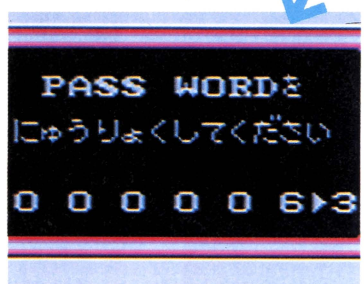
◎敵キャラもゴキブリに変わって、ウラ面が始まる！　他にタコ、コブラ、ゴリラ、はにわ、キョンシーがいるぞ



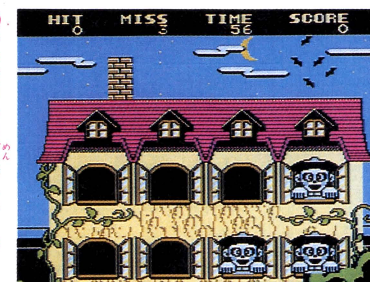
◎ハードモードのエンディングでしばし待ってスタートしよう



◎タイトル画面でコンティニューを選び、パスワード入力画面にしよう！

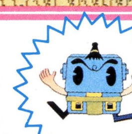


◎パスワードの下２ケタを入力しよう



◎いきなりウラ面のステージ6だ!!　クリアする奴は超人だ！

	イージー	ハード	ウラ面
ステージ1	11	12	13
ステージ2	21	22	23
ステージ3	31	32	33
ステージ4	41	42	43
ステージ5	51	52	53
ステージ6	61	62	63



田代まさしが無敵になるぞ

小結技

田代まさしのプリンセスがいっぱい

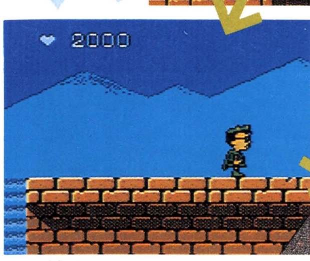
埼玉県／佐藤豊クン

№2の十両技の「田代まさしの子供登場!!」を覚えているかな？　今回はその応用技なのだ！

まず、ライフが増えるアイテム、ハートをとってマーシーのライフを満たんの2000まで増やそう。ここで、№2の十両技を使うのだ。やり方は、Ⅱコンのマイクの音量を最大にして、Ⓐ、Ⓑを同時に押しながらマイクに向かって何か叫ぶのだ。するとマーシーのライフは1800に減るが、その後無敵になるぞ！　しかし無敵といっても、池に落ちたりすればライフが減ってしまうので注意しよう。



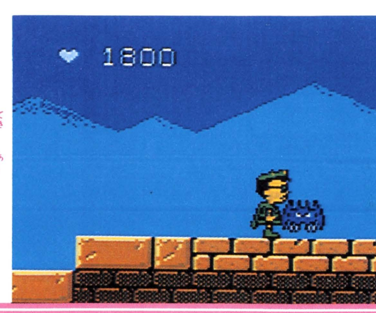
◎まず、ハートをためてライフを2000まで上げよう



◎満たんになったら、Ⅱコンのマイク音量を全開にして……



◎Ⓐ、Ⓑを押しながら叫ぼう



◎なんと、敵に当たってもダメージを受けないのだ！

無敵!!



この技の醍醐味

ぽっくんモグラー「ウラ面&面セレクト!!」

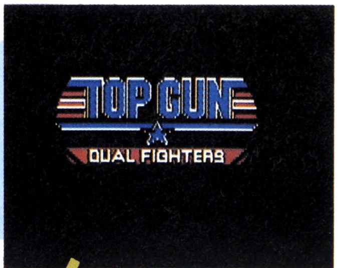
このゲームのハードモードにはすさまじいものがあります。それなのによりによってこのハードモードよりすさまじいウラ面があったのです。このウラ面はまさに反射神経の化け物とでもいうような業師でもなければクリア出来そうにない、本当にすごいステージです。おかげで私はあまりに燃えすぎて、付属のハンマーとマットを壊してしまったのでした。ひさしぶりに、エキサイトしてしまった金田一です。

発見！ 自機増殖技だぁ!!

小技 **トップガンII**
千葉県／藤原美樹クン

スコアが2万点に達すると自機が1機増えるよね。実は、この法則を使って、自機を3機に増やすことが出来るんだ！

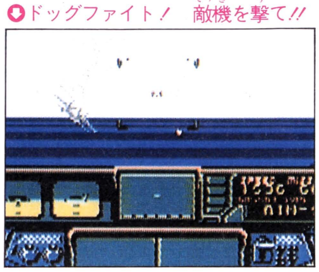
まず、タイトル画面で、ゲームのタイトルをサーチライトが照らしているときに次のコマンドを入力しよう。IIコンの十字ボタンを上、上、下、左、右、左、右の順に押し、続けてIIコンのⒷボタン、Ⓐボタンと順に押そう。成功すると、ピロ～ンと音が鳴る。あとは2万点まで稼ぐだけ。これで自機を増やしてドッグファイトを楽しもう！



➡この画面のときにコマンドを入力しよう！



⬆ゲームスタート！ あとはガンガン戦って、2万点稼ごう！



⬆ドッグファイト！ 敵機を撃て!!



やったぜ!!

➡自機のストックなしでやられてみると…この通り、3機増殖

変身する選手がいたぞ!!

十両技 **ソフトボール天国**
富山県／山田美恵子クン

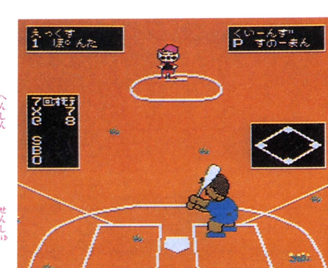
このゲームに「ぽんた」という選手がいるのは知っているよね。この選手を使ってゲームを始め試合が夜になるまで長引かせるんだ。なんと、この選手は、夜になると他の選手に変身する、という能力を持っていたのだ。しかも、変身した選手が気にいらない選手でも、タイムしてゲームに戻せば違う選手に変身するぞ。



⬆ぽんたの普段の姿。そんなにスゴイ選手には見えないが……



⬆しかし、試合が夜に長引けば隠された能力を発揮するぞ！

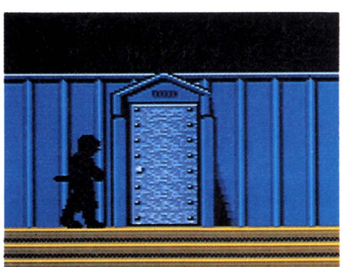


➡ほ～ら変身!! この選手がイヤならタイムで選手を変えよう

サイゾウが影になるのだ！

十両技 **忍者COPサイゾウ**
神奈川県／立花義三郎クン

ラウンド1をクリアすると、サイゾウは新しい忍法かげろうの術を覚える。このかげろうの術を使うと、サイゾウは影になる。しかし、ある程度時間がたつと、術の効力がきれてきてサイゾウの姿がおぼろげに見えてくる。この瞬間に、近くのドアに入ってみよう。すると、術の効力がきれたのにサイゾウは影のままだ！



➡まず、ラウンド1をクリアしてかげろうの術を覚えよう



⬆かげろうの術を使って、効力がきれる前にドアへ



➡するとサイゾウが影のままになってしまうのだーっ！



この技の醍醐味

忍者COPサイゾウ「サイゾウが影になるのだ！」

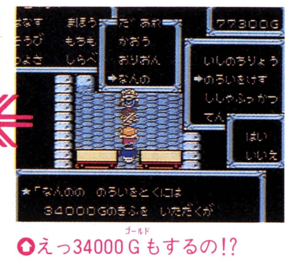
このウル技を使ってサイゾウが影になると、敵の弾によってダメージを受けない、ちょっとした無敵状態になるのです。しかしなぜ十両技なのでしょう？ 実はこの技、ドアの外に出るとまた普通の姿のサイゾウに戻ってしまいます。つまり、このちょっとした無敵状態は、敵の出ない部屋の中でしかもたたないわけなのです。これでは、いくら無敵といっても役に立ちませんね。とんだ負技といえましょう。

序ノ口技

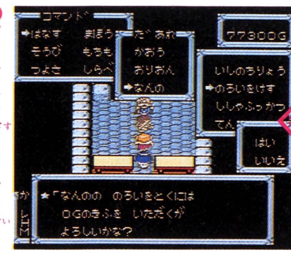
タダで呪いをとく

ヘラクレスの栄光Ⅱ
和歌山県／阿部正昭クン

呪われたアイテムを、まちがって装備したり、使ったりすると、トーゼンそのキャラは呪われてしまう。呪いを消すには、神託所に行けばいいんだけど、フツーに行くと、お金がかかってしまう。ところが、装備したアイテムを捨ててから、行ってみると……ナーント、0Gで呪いを解いてくれるのだ！



えっ34000Gもするの!?



アイテムを捨ててから行くと0Gで呪いを解いてくれる

階段から落ちる

悪魔城伝説
神奈川県／田村まさかずクン

階段から落ちてしまうウル技だぞ。階段の上で攻撃をしたときに仲間に代えてしまうと、階段から落ちてしまうんだ。㊙技のようだけど、時計台のステージなんかで降りるときに、この技をうまく使うとラクにクリアすることができるのだ。


攻撃した瞬間に仲間に代わる


下に落ちてしまう〜

不思議な炎だぞ

ヘラクレスの栄光Ⅱ
滋賀県／日置長博クン

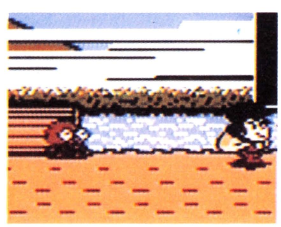
このゲームは、誰もいないところに向かって話しかけると、「だれもこたえてくれない……。」というメッセージが出るんだ。それなのに、なぜか炎に話しかけると、このメッセージが出ない。どうなるかっていうと、画面上のウインドゥが消えるのだ。ただそれだけで、別にどうってことないんだけどね。でも、なんで炎だけなんだろう……。


なぜ炎だとこうなるのかな

タコに追われる

がんばれゴエモン外伝
東京都／長老クン

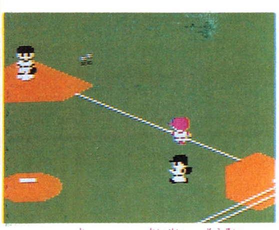
このゲームのタイトル画面で、ゴエモンが犬に追われているよね。そこで、ゴエモンが犬に3回追いかけられるまで、画面をじっくり見てみよう。するとゴエモンを追いかけていた犬がなんと！　タコに変身してしまうんだ。タコが登場するとはビックリ!!


タコが来るよう〜

ランナーを止める

激闘スタジアム!!
北海道／二階堂洋平クン

とにかく、ゲームを始めてランナーを出そう。そして、盗塁やヒットエンドランなどでランナーを走塁させたときに、コントローラのⒶと十字の下を押そう。なんと、ランナーが塁間で止まってしまうのだ！　この高等技術を覚えて、敵の状況を見きわめて、的確な走塁をしよう！


止まって冷静な走塁を！

ボヨヨ〜〜ン?

わんぱくダック夢冒険
茨城県／宮内大輔クン

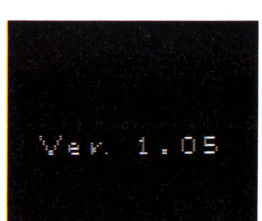
このゲームの主人公、スクルージおじさんの攻撃法の1つに、岩などをかっとばすゴルフスイングがある。このゴルフスイングで、何のアイテムも出て来ない障害物を打ってみよう。スクルージおじさんが、「ボヨヨ〜ン」としびれてしまうぞ。さすが、ディズニーのキャラクタを使ったゲームだけあって、芸が細かいね!!


しびれてしまったーっ！

変な文字が出る

東風
千葉県／鬼太郎クン

ちょっとタイミングが難しい技だ。タイトル画面で、コントローラⅠの十字ボタンの左と、Ⓐを一度に押す。成功すると、画面がまっ黒に変わり、「Ver. 1・05」という文字がでてくる。ただそれだけの技なんだけれど、なかなかできないものだから成功すると感無量といったとこだね。



ただこれだけ。意味不明だ

毒沼でも平気！

新・里見八犬伝
兵庫県／内海慎太郎クン

キャラが毒沼に入っても、ダメージを受けないウル技を伝授しよう。やり方は、十字ボタンで進行方向を押して、キャラが毒沼に入った瞬間にⒶボタンを押す。あとはⒷボタンを押してキャンセルするだけでいい。これでキミのキャラは毒沼でも、ダメージを受けなくなるぞ。


ダメージを受けない

キミのハガキだ!!

スクウェアのトム・ソーヤ　地図を見ても道に迷う私はつくづく方向音痴だと思う（東京都／勇鬼真吾クン・18歳）。**MOTHER**　ロイドは学校のゴミ箱の中にいる。ロイドの父さんも別のゴミ箱の中にいる。さすが親子だ（石川県／やまちゃんクン・15歳）。**バットマン**　壁に張りつく所など、動きはどう見てもスパイダーマンだ（奈良県／高橋一実クン・13歳）。**F.F.**　F.F.のファイナルは、最後ではなく究極の、という意味にとればシリーズ化も納得いく（東京都／タカシクン・18歳）。**サラダの国のトマト姫**　トマト姫はかわいいと思う。が、実際に彼女（トマト）を恋人として街を一緒に歩く勇気は僕にはない（埼玉県／柳川すすむクン・19歳）。

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は3月2日以降（平日午後4〜6時）にお願い致します。

超ウルトラ技大募集

ウル技を発見したら、友達に先をこされないように、すばやく応募しよう。

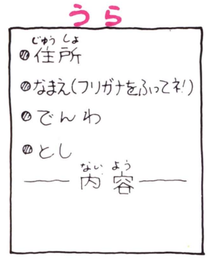
くわしいやり方、住所、郵便番号、名前（フリガナ）、電話番号を書いてハガキかFAXで送ろう。左の書き方を参考にしてね。FAXの場合は編集部の住所を書かなくても届くよ。

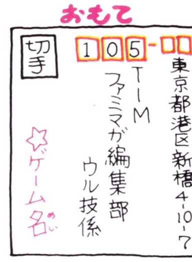
ハガキの表には赤色で、FAXには最初に大きくゲーム名を書いてほしい。

FAXは電話局、コンビニエンスストア、お父さんの勤め先などにあると思うので、どんどん利用しよう。

ハガキは消印、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者と認定しているから、急いで送ろう。採用者には認定証とともに、左のような賞品を用意しているよ。

さて、採用されるコツがあるんだ。それは最新の人気ゲームを買ってすぐに技を見つけて応募すること。今なら『ドラゴンクエストⅣ』がねらいめだよ。





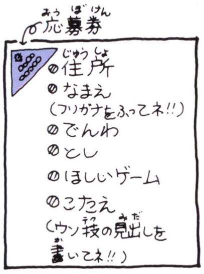
FAX番号:03-578-6996

★技のランクと賞金・賞品★

優勝	10,000円	小結	4,000円
横綱	8,000円	十両	2,000円
大関	6,000円	序ノ口	特製電卓

ウソテックイズに応募しよう

今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で「ウソテックイズ」係まで応募しよう。正解者の中から抽選で20名に希望のゲーム（現在発売中のファミコンソフト）をプレゼント。応募の締切りは3月1日（消印有効）。正解はNo.6で、当選者はNo.8誌上で発表します。



No.4の答

正解は『チェイスH.Q.』の小結技「レイモンドが落ちる」でした。正解率は61%でした。

ところで、またまたウソ技のアイデアを募集します。凝りにこった大技、爆笑のお笑い技など、読者のみなさんの奇想天外のネタを待っています！



No.2の当選者

北海道＝川端久美子／青森県＝須郷貴弘／宮城県＝塚原武士／福島県＝前田量蔵／東京都＝手島孝／神奈川県＝新海聡／山梨県＝樫山勝哉／岐阜県＝清水一生／愛知県＝星谷岳志／三重県＝伊藤毅／滋賀県＝沖寛子／京都府＝中西彰／大阪府＝大杉勝／奈良県＝田村和大／岡山県＝東条大輔／広島県＝瀬尾公治、南賢二／山口県＝古谷康宣／長崎県＝小柳摂子／鹿児島県＝福永維彦

以上敬称略

金田一技彦のウル技歳時記



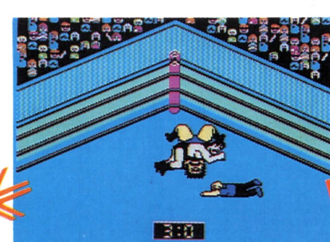
スパプロ真のエンディング

スーパースタープロレスリングに2つのエンディングがあると聞いたのですが？（埼玉県／でかまるクン）

たしかにこのゲームには2つのエンディングがあります。まず1つ目は、自分がJWAチャンピオンになると見られます。それは、場内のスポットライトが自分の操っていたレスラーを照らし、観客がそのレスラーを称えてくれる、というものなのです。2つ目は、今まで死闘を繰り広げてきたライバルたちと、再びチャンピオンの座を賭けた防衛戦を行い、全ての敵に勝ち続ける。そして、最後にSWAチャンピオンのアイアントとのダブルタイトルに勝てば、真のエンディングであるスタッフロールが見られるのです。これは感動ものですよ。



⬆まずは、1つ目のエンディング。観客が、レスラーの勝利を称えてくれます



⬆2つ目のエンディングを見るには、最強の敵、SWAチャンピオンのアイアントを倒さないと見られないぞ



⬅死闘の末、強敵アイアントを倒すことができた。これぞ真のエンディングだ!!

どんな質問もおそれない。
ドーンと来いっ！

30秒 Q速解答



遊遊記 後編

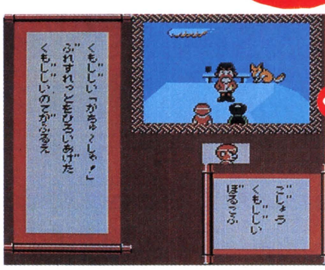
雲じじいがブレスレットを受け取ってくれません。

埼玉県／大木真由美クン

A ブレスレットには、文字が彫ってあるようだけど、貝殻がくっついていて読めない。だから、雲じじいはガラクタと勘ちがいして、受け取らないのだ。そこでいったん、きつねのボルコフに渡してみよう。ボルコフがブレスレットをきれいになめてくれるぞ。そして、ブレスレットを2回見よう。すると、文字が読め、雲じじいの大切な物だとわかる。悟空が話しかければ、雲じじいはブレスレットを受け取り、お礼もくれるのだ。



ブレスレットは、まずボルコフにあげよう。ペロペロなめてキレイにしてくれる。すると……

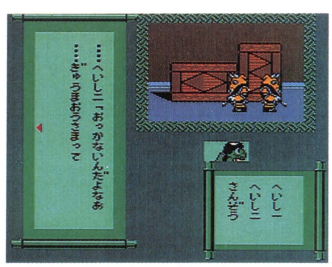


雲じじいの大事な物だったのだ

9章で、兵士たちに見つからずに逃げるには？

東京都／田口豊美クン

A 悟浄の得意技、心を読むコマンドでうまく切り抜けよう。まず、兵士たちの会話をよく聞いてから、それぞれの兵士の心を読もう。すると、牛魔王をそうとう恐れていることが分かる。そこで、思いきって話しかけてみよう。悟浄は牛魔王のフリをするぞ。兵士たちがひるんだスキに逃げ出せ！



悟浄が兵士たちの心を読むと……

牛魔王のフリをして話そう。兵士たちがビビッてるスキに逃げ出すのダ



らせつ女を倒す作戦が、途中で失敗してしまう。

埼玉県／竹中智恵子クン

A 三蔵が出した作戦を、正しく実行しているかな？やり方は、三蔵→合図→作戦、人かえる→悟浄→作戦、人かえる→悟空→作戦だ。この順序を守らないと、ゲームオーバーになってしまうぞ！ 忘れたら、確認コマンドで思い出せるよ。



三蔵の出した作戦どおりにやると、カンタンに「ばしょうせん」が取れるのダ

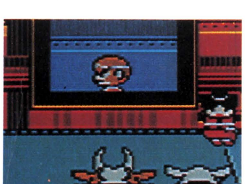
城の中で悟空たちが、行きづまって進みません。

東京都／山口恵美クン

A 悟空、三蔵、悟浄の3人が、それぞれ3つのドアから地下へ下り、行き止まったら、人かえるコマンドで女の子にしよう。そして、女の子はスクリーンを見て、牛魔王と話し、次に八戒と2回話し、もう1度、牛魔王と話をしよう。そうすれば、悟空たち3人は、次のシーンに進むことが出来るよ。

わ〜っ、行き止まりだ！ 壁をたたいても、叫んでも何にも変わらない。どうすりゃいいの!?



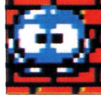


人かえるコマンドで、女の子に。牛魔王は女の子を花嫁にしようとたくらんでるゾ

らんがいQ&A ファミコン探偵倶楽部II

Q・繁華街でよっぱらいが解放してくれない。（東京都／みークン） A・とにかく、すべてのコマンドをためす。「ばしょいどう」コマンドが出たらそれを入力し、そのあとでよびこみに助けてもらおう。


スネーキー

ララ

ロロ

今号のキャラクタ
アドベンチャーズ オブ ロロ

シリーズ第3弾。さらにムズくなったパズルゲームのキャラを紹介だ！



ニューソフト

300秒緊急調理メモ

ザ・マネーゲームII

序盤突破のポイント!!

2つの章から成り立つこのゲーム。第1章は株というものを知るための、いわば、序章といえるだろう。そして2章は株をある程度理解した上での応用編ともいえる。

そこで、今回は、第1章は有力銘柄を公開して徹底的に攻略していこう。そして第2章は、融資してくれる人をさがすアドベンチャーモードにポイントをしぼってやっていこうと思う。あとは君の腕しだいだぞ！

1章 クリアの手順

この章をクリアするには、各週ごとに決まった株を買っていくのが近道となる。

そこで、左の表を見ていただきたい。各週ごとに2つずつの有力銘柄があるが、先に書かれている銘柄は安定した上昇、または、その週の前半に好調を示している。また、後に紹介した銘柄は、場合によっては大きく上昇するか、その週の後半に好調を示すものである。

もちろんこの通りに買っていけばいいのだが、売り買いの時期には注意しなければならない。



⬆左の表に従っているだけでは、このシーンを見られない。株の見極めが必要だ

有力銘柄一覧	
第1週	鯨水産・北野興業
第2週	東立電気・プリンスホテル
第3週	象ビール・竹川薬品
第4週	竹川薬品・ウメフィルム

2章 融資の受け方

主人公の水那瀬に融資してくれるのは芸人の三屋、ホステスのレイ、医者の伊吹の3人だ。ライバルに勝つにはどうしても彼らの協力が必要だぞ。ただし、彼らをさがしているあいだも、株の売買は怠らないこと。

三屋の場合

まず、ジャーナリストの椎乃と話す。ただし、いないこともあるので、事前に電話でたしかめること。椎乃に三屋を紹介してもらったら、演芸館に会いに行く。三屋に会ったら、3度説得する。これで、三屋は500万円融資してくれる。



⬆ポイントは誠意を示すことだ

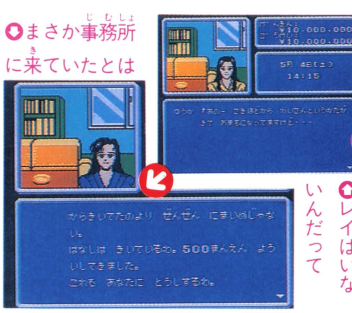


⬆必ず電話をしていることを確認してから行くこと。もしいないと、時間の無駄になってしまうぞ

⬆ほらね、いたでしょ

レイの場合

レイに融資を頼むには、役人の邦川の紹介が必要となってくるんだ。そこで、まず邦川に2回会いに行こう。ただし、その場では、紹介してもらえない。その後事務所に帰ってくるのがポイントだ。すると電話が鳴って、邦川にレイのことを紹介してもらえる。そのままレイの勤めているクラブに行くのだが、店員にレイはまだ出社していないと言われてしまう。しかたなく事務所に戻ってみるとそこにレイがいて融資してくれるんだ。



⬆まさか事務所に来ていたとは

⬆レイはいないんだって



⬆電話がかかってくるとは……

⬆会いに行ってもだめだ

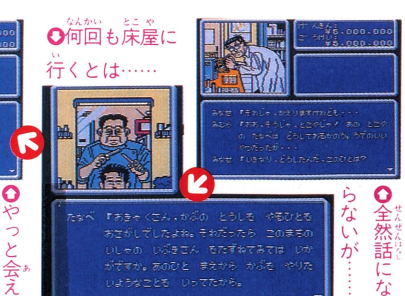
伊吹の場合

伊吹に会うにはちょっとめんどうなんだ。流れとしては、学者の三村に会いに行くと、帰り際に床屋の田部のことが聞ける。そして、田部に2回会って話すと、医者の伊吹を紹介してもらえるんだ。だけど床屋の田部は月曜日が定休日のために会うことができないし、医者の伊吹は火曜日と木曜日が往診のために病院にいないんだ。そのことに注意しないと、時間が無駄になってしまうぞ。あとは伊吹を説得すれば融資してくれるはずだ。



⬆さすがお医者さん。太っ腹

⬆やっと会えたけれど……



⬆何回も床屋に行くとは……

⬆全然話にならないが……

たった3秒Q速解答

貝獣物語

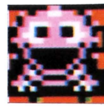
Q・ひよけの衣が見つからない。（京都府／中村みーなクン）

A・ゴビの町の北側に輸送機の落ちた湖がある。湖の外のほこらの中に入ろう。

Q・シルバードラゴンが倒せない。（熊本県／高橋マークン）

A・銀の鏡を使えばいい。同じくゴールドドラゴンには金の鏡だよ。

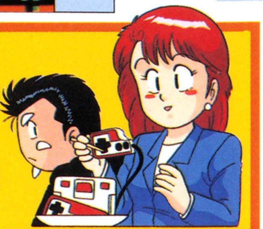

リーパー

ロッキー

ゴル

今号のキャラクタ
アドベンチャーズ オブ ロロ

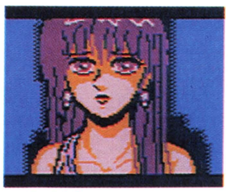
頭を悩ませつづけるキミをしり目に、ゆかいなキャラが大集合したぞ！

ニューソフト300秒緊急調理メモ
ザ・ロード・オブ・キング



エンディングまで直進だ

このゲームは大きく6つのラウンドに分けることができる。今回は、後半のラウンド3からエンディングまでを攻略していくぞ。各ラウンドの地形と、その地形ごとの進みかた。それに、手ごわい中ボス、大ボスの攻略法ものこらず紹介していく。これで君もエンディングをめざせ。


大魔王マクマホンにつかまったレムリアの女王トンプソンを救いだせ！

ラウンド3

3－1は遺跡のような場所だ。足場があまりないうえに、エンゼルエアが左右からやってくる。中ボスのミノタウロスは、おもいきってふところに飛びこんで連続攻撃だ。3－2は、下へ降りていく面だが、ザコのワイバーンに気をつければ楽勝でボスまでいける。中ボスのゾルンは火炎の魔法2発でOK。大ボスは鉄球に気をつけ、切りきざめ！


地中からわいてくるサラセニアに気をつけて、ガンガンつきすすむんだ


岩でくるまれたヨロイがこわれたら、後は押しの一手だ


ミノタウロスがイナズマの魔法を使う前にふところに飛びこんで連続攻撃で倒すんだ！


3－2の最下層にいるゾルン。こいつは火炎の魔法2発で軽く倒せるぞ！

たった3秒Q速解答

悪魔城伝説

補助武器で一番、役に立つのは何ですか?
奈良県／田村しのぶクン

A 補助武器の中で、一番役に立つのは、やっぱり十字架だろう。なぜかというと十字架には貫通力があり、一度投げると画面のはしまで行き、手元に戻ってくるので、敵に2倍のダメージを与えられるからなんだ。それに、十字架を使ったときのハート消費量は、これだけの威力がありながら、他の補助武器と（懐中時計を除く）同じだからね。

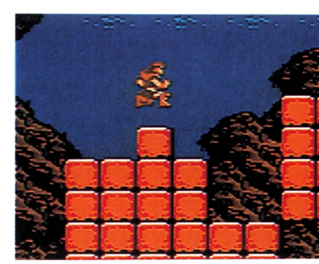

十字架をうまく使えば、一度に多くの敵を倒せるぞ

十字架は、出現率が低いので、見つけたら必ず取るようにね


落ちてくる岩を足場にして登ることができない。
神奈川県／岩鉄クン

A ここをクリアするポイントは、中心の床を使い、岩の落ちる順番を覚えること。岩の落ちる順番は、最初に右から2番目、次に一番左、そして一番右、最後に左から2番目に落ちてくる。ただし、上方の床が見えるとパターンが変わるので注意してくれ。あとはジャンプのタイミングを間違わないように登っていけばいいだろう。このとき、仲間にアルカードがいて、ハートに余裕があるならコウモリでクリアするのもいいかもしれないね。

アルカードがいるなら、コウモリに変身して、一気に上へ行こう



岩の落ちる順番を覚えて、ジャンプのタイミングを間違えるなよ

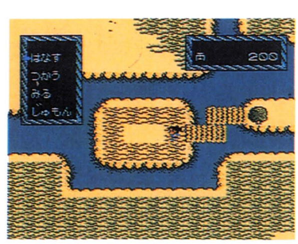
ロマンシア

Q・溶岩城の地下で助けを求める声がするんですけど…。（埼玉県／本山一八クン） A・叫ぶ岩には、実は何の謎もない。気にするな。
Q・クリフト王にチャダに変えられてしまった。（東京都／さくらクン） A・一度、天上界へ行って帰れば大丈夫。

新・里見八犬伝

荘助の身体をなおす命の泉にたどりつけません。
神奈川県／飯田芳男クン

A 命の泉は、里からかなり遠く離れているので、妖怪がとっても強いのだ。だからレベルの低いうちは、無理に行かない方がいい。まず渡来民の里をめざして北に進もう。さらに渡来民の里から北西に進んだところに、命の泉があるのだ。



渡来民の里の北西に、荘介の身体をなおす命の泉があるのだ！

アドベンチャーズ オブ ロロ

エメラルドフレーマーが足りないのですが…
千葉県／柳川友幸クン

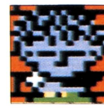
A エメラルドフレーマーが足りないときには、敵キャラをエッガーショットで画面外に放り出そう。そして、敵の居た所に、障害物をおこう。すると、うたれたキャラは、なぜか、メドーサの前に復活するのだ。これでなんとかなるハズ。

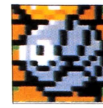
らんがいQ&A ファミコン探偵倶楽部II

Q・ひとみちゃんがタバコのことで失踪してから進展がない。（群馬県／柳沢高明クン） A・ひとみちゃんがタバコを捨てたゴミ箱をよく見よう。マッチが見つかるハズだからチェック。話が進むようになる。

30秒Q速解答



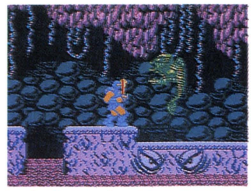




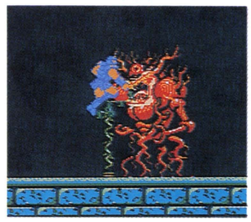


ラウンド4

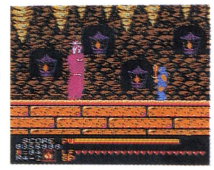
4—1は地下水路。足場があまりないうえに、水中からダゴンが飛び出してくる。ここはダゴンにさえ気をつければ大丈夫だ。中ボスのスカルトンはしゃがんで切りきざめ。4—2は地下墓地。ジェリーを倒しつつ進んでいけ。中ボスのスペクターは速攻で倒せ。大ボスのリーパーは手をねらっていればOKだ。



水路から飛び出してくるダゴンを1匹ずつ倒していこう。アセリは禁物だ



大ボスのリーパーは手をねらっていれば簡単に倒せるぞ



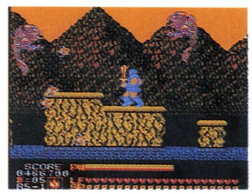
中ボスのスカルトンは、この位置でしゃがんで切りきざめば楽勝だぜ！



魔法を使ってくる中ボスのスペクターは、魔法を使う前に速攻で倒すんだ

ラウンド5

5—1は壊れた橋の面だ。ここも、水中からダゴンが飛び出してくる。中ボスのグリフォンは押しの一手しかない。5—2は牢獄だ。上へ上へと登っていくのだが、ビッグスラムに気をつければなんてことはない。中ボスのヘッドドレスゾルンは、ソルンと同じ攻撃をしかけてくる。ふところに入って連続攻撃だ。



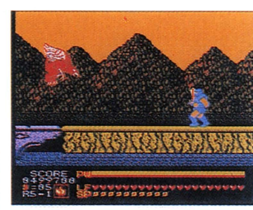
うわ！ ダゴンを残して進んでいくと、こういう目にあってしまうゾ！



上へ、上へと登っていくのだが、それほどむずかしくはない。サクサク進め！



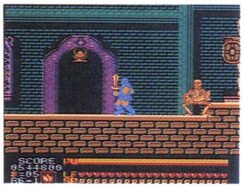
こいつは、ふところに飛びこんで切りきざめ。敵のなげる岩に注意！



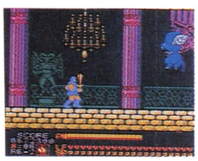
ライオンとワシが合体して攻撃してくる。合体前はどちらか一方を集中的にねらえ！

ラウンド6

さあ！ いよいよ最終面だ。気合いを入れていこう。6—1は迷路になっている城内だ。そんなに入りくんではいないが、最初のうちは少々迷ってしまうかもしれない。最初の穴に入ったら、①左端の穴→②右から3番目の穴→③右から2番目の穴→④左端の穴→⑤右から3番目の穴→⑥左端の穴の順に入っていけば、ボスのいる場所へたどりつくはずだよ。中ボスのマミーは、ローシュの金縛りと火炎の魔法を使ってくる。ここはこちらも金縛りの魔法を使って対抗しよう！ マミーを倒すと、マクマホンの側近であるビッグメイジリッチとの戦いになる。ビッグメイジリッチは手から熱光線を出してくるので、手を先にねらい、次に弱点のムネをジャンプ切りだ。6—2は中ボスのオンパレード、だが、攻略法は同じなので心配することはないだろう。ボスのマクマホンはローシュの使う魔法をすべて使ってくる。押しの一手で攻めろ。ドラゴンの弱点はズバリ、ムネ。ジャンプ切りで攻めまくれ！



迷路になっているので最初のうちは少々とまどうかもしれない。慎重に進め！



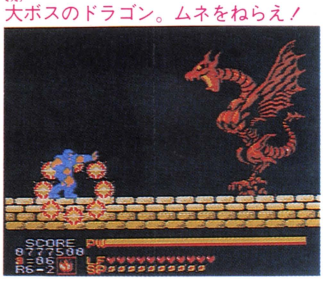
6—2は今までの中ボスがどんどん出てくる。攻略法は同じなのでおそれることはない



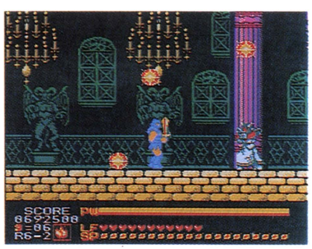
ここの大ボスは熱光線を撃ってくる。ウデはいくら切っても生えてくるんだ！



中ボスのマミーはローシュの使う金縛り、火炎の魔法を使ってくるぞ



マホクマンを倒した後に出てくる大ボスのドラゴン。ムネをねらえ！



マホクマンは、すべての魔法を使ってくる。速攻で倒しにかかれ！

たった3秒Q速解答

ファイナルファンタジーII



Q・リングの使い方を教えて下さい。（島根県／赤川なみきクン）

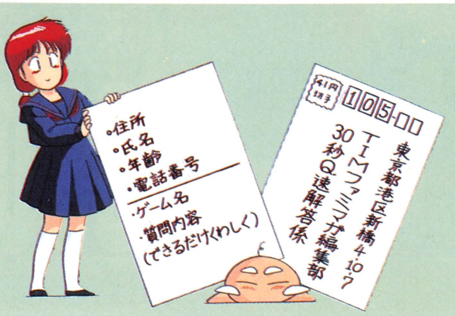
A・フィールド上でセレクトとⒷボタンを同時に押すと世界地図が見られる。

Q・アルテマの本はどこ？（大阪府／進藤純一クン）

A・ミシディアの塔最上階にある5つのクリスタルの中心。まず周りから話しかけよう。

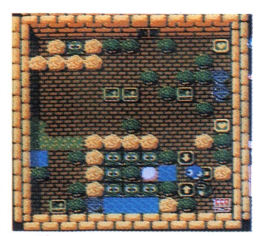
質問募集

ファミコンゲームに関する質問を募集します。ゲームのジャンルや新旧にかかわらず、ドンドン誌上で回答するよ。左のイラストの要領でハガキを送ってね。ゲームの内容じゃなくても、ファミコンのことなら何でも質問OKだよ。それからファミコンゲームを扱った、かわいいイラストも送ってね。待ってるよ！





するとホラ、なぜかメドーサの前にキャラが復活するのだ



敵キャラをエッガーショットで画面の外に放り出せ

ゲームボーイといっしょに持てる

210ミリ×148ミリの

ハンディサイズ情報誌

騒然!! 新作30本大特集

魔界村外伝

サッカーボーイ

ウルトラマン倶楽部

スーパーチャイニーズランド

クォース/天神怪戦

デッドヒートスクランブル/クイックス

双截龍/あやかしの城/ベースボールキッズ

ブロディア/爆裂戦士ウォーリア/かこむん蛇/ピットマン

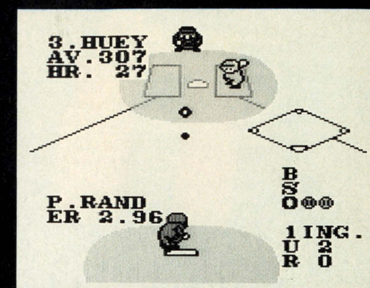
冒険!パズルロード/ファニーフィールド/ポパイ/四川省

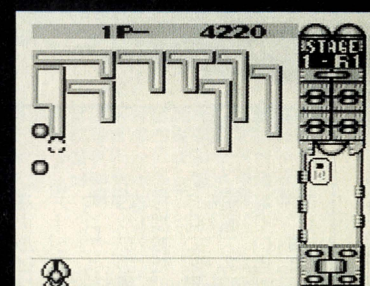
フラッピースペシャル/ロックンチェイス/ペンギンランド

SDルパン三世/スヌーピー/トランプボーイ/バットマン

ぺんぎんくんwars V.S./コスモタンク/フリップル

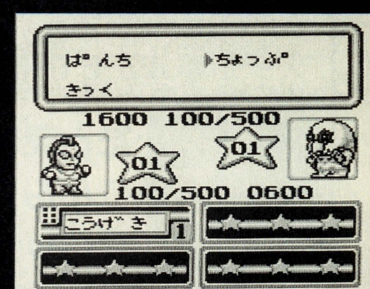
スペースインベーダー





発売直前! 総力特集

SDガンダムSD戦国伝 国盗り物語



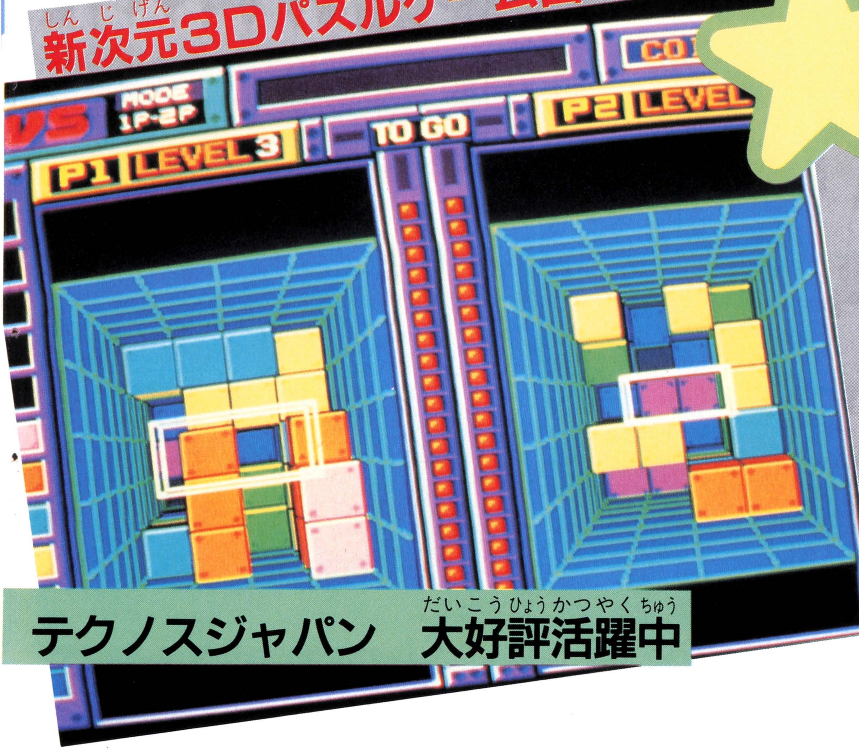
ゲームボーイ専門誌

GAME BOY Magazine

Vol.2

ファミリーコンピュータMagazine増刊

新次元3Dパズルゲーム出現！



テクノスジャパン　大好評活躍中

ぼくたち ゲーセン野郎

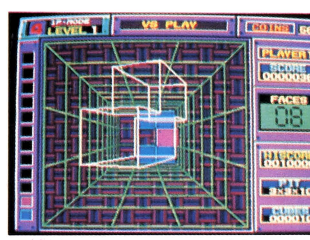
BLOCK OUT
ブロック アウト

やあ、元気？　ふだんは勉強大キライ！なヒトも、ゲームで頭を使うのは好きだよね。今号で紹介するのは、そんなパズルゲームだよ。

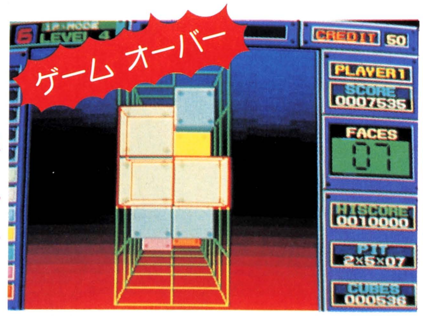
立体版『テトリス』!?登場

『ブロックアウト』は、アメリカのカリフォルニアドリームズ社が開発したパソコンゲーム。それが今回、テクノスジャパンによってアレンジ、移植され、業務用ビデオゲームとして登場することになったんだ。

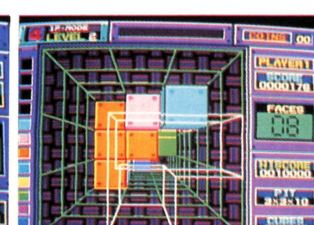
内容は、あの『テトリス』の立体版という感じ。上から見下ろした3次元の空間に、箱状のブロックを落として並べてゆくというものだ。さて、キミの頭脳はついてこれる？



⬆空中にあるブロックを操作し、下のフィールドにスキマなく積もう



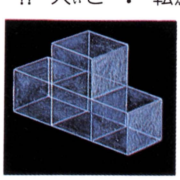
➡ブロックが上まで積み上がってしまうとゲームオーバーだ。残念



⬆１面がスキマなく埋まると、その面（"FACE" と呼ぶ）は消える

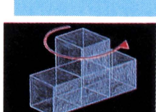
ブロックの積み方

落ちてくるブロックを回転させて形を合わせ、積んでゆくというルールにはみんなもうオナジミだと思うけど、『ブロックアウト』のブロックの積み方はかなり複雑だ。なにせ回転方向にも3次元（水平・垂直）の向きが設定されているから、もう大変。慣れるしかない!?



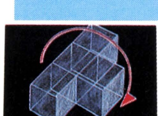
たとえばこんな形のブロックを…

①水平回転



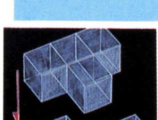
Ⓒボタンを押すごとに、ブロックが水平方向へ90°回転していく。

②垂直回転



同じく、Ⓑボタンでブロックを垂直方向へ回転することができる。

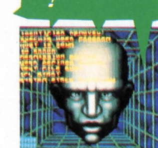
③落下！

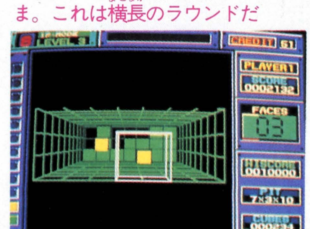


ジョイスティックで積みたい位置へブロックを動かしたら、Ⓐボタンで落下させよう。

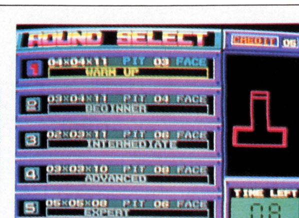
ラウンドセレクトもあるよ！

自分の好きなラウンドからスタートできる、ラウンドセレクト機能。腕前に合わせて。





⬆フィールドの形や深さもさまざま。これは横長のラウンドだ

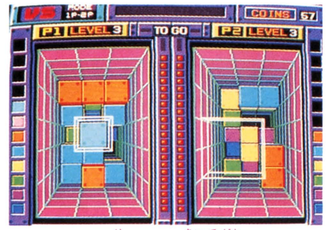


⬆先のラウンドほど、ヤヤコシイ形状のブロックが出現してくるぞ

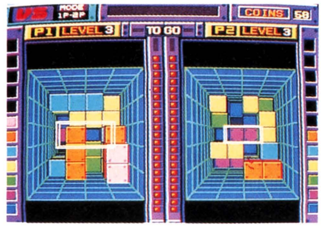
2人プレイも盛り上がる!!

『ブロックアウト』には、2人同時プレイのモードもある。これは、ゲームボーイ版『テトリス』の対戦モードに似たルールで、それぞれのプレイヤーが、1人プレイ時と同様にブロックを落としてFACEを消してゆくと、消した分だけ相手側に積んであるブロックがせり上がるというもの。

これによって、相手がブロックを置けなくなるか、相手より先に21FACEを消したほうが勝ちになるぞ。



↑どんどん消して、相手側にブロックを送り込もう！ 燃えるぞッ



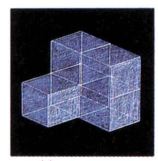
↑2人プレイの時には、複雑なブロックが出現しないようになっている

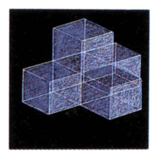


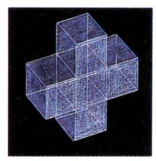
↑勝敗を表示。コンティニュープレイは1コインでOKだ。親切!!

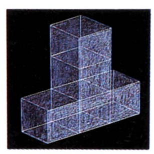
こんなブロックも登場

このゲームに登場するブロックの種類は、なんと24パターンもある。そんななかから、特に面白い形のモノを紹介。


↑狭いフィールドにこんなブロックが落ちてきたら大変だゾ


↑でこぼこしてたらこのブロックをうまく回転してハメるのだ


↑天の助けか!? 十字架ブロック。比較的使えるブロックだろう


↑掟やぶりの逆Tの字ブロック。でも回転させれば、ほらTの字

田尻智の BLOCK OUT（ブロックアウト）が好き!

どーもこんにちは。田尻です。『テトリス』は、パズルゲームの知的快感と、アクションゲームの生理的快感の両方を味わえる素晴しいテレビゲームでした。

この名作を追いかけて、後に多くのパズルゲームも登場しましたね。『クォース』、『フリップル』、『フラッシュポイント』……

そんななかで、今号紹介したテクノスジャパン『ブロックアウト』は、いわば立体版『テトリス』といえるモノで、プレイヤーたちの意表をついた異色作です。

ゲームシステム自体は、『テトリス』とほとんど変わらないのですが、ブロックを立体的にしただけで、そこには、『テトリス』とは違ったゲーム性が生まれ、プレイした人々を驚かせます。コペルニクス的発想とでもいいましょうか。

そしてこのゲームでは、パズル性がより高まり、パズルとしても結構ムズカシイので1ライン（このゲームの場合は1FACE）消したときに、とてもスゴイことを成し遂げたような達成感があります。あと、こんな人はまずいないと思いますが、『テトリス』を遊んだことがない人にはちょっとつらそうです。

智 田尻

WGP ワールドグランプリ

REAL RACE FEELING



徹底的にリアルさを追求したバイクレースゲームが、タイトーから登場する。それがこの『WGP』だ！

実際にライダーがバイクに乗っている視点で構成されたプレイ画面と、本物のバイク同様に、足を使って行うシフトチェンジがウリ。

また、通信プレイも可能なので、友達同士での熱いバトルも体験できるぞ。



↑初心者向けにATのミッションもある



↑クラクラするほど超リアルな画面！


↑この本物ソックリのバイクにまたがって遊ぶんだ

タイトー　3月登場予定

週間ファミマガヒットチャート!

Hit Chart!

今回の「ヒットチャート」は、それぞれの週に1本ずつ注目作品が発売され、お正月の大量販売時期に続く、今年第2の波の到来する期間なのである。読者にとっても興味津々といったところではないだろうか。

Weekly Data

この週発売の新作

- 2/2(金) ⑨ SUPER魂斗羅
- 2/2(金) ㊿ キャデラック
- 2/3(土) ① 信長の野望・戦国群雄伝

2月11日まで各メーカーの新作発売がひかえられている中、今回の3本は多い方なのではないか。さらに、『信長の野望・戦国群雄伝』が『テトリス』を押さえ1位になったのは、新作が発売されず、停滞気味だったチャートに活気を与えてくれて、楽しめるランクになっている。シミュレーションゲームがどこまで高ランクを維持できるか。

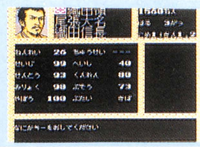
Discount Shop Ranking

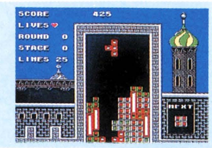
池袋・ビックカメラ調べ

1 ★信長の野望・戦国群雄伝
2 ↑がんばれゴエモン外伝
3 ↑ファミスタ'90
4 ↑ドラゴンクエストIII
5 SDガンダム2
6 ↑ヘラクレスの栄光II
7 ↑Q. B. Scramble
8 ↑フリップル
9 ↑ドラゴンボール3
10 ↑ツインビー3
11 ↑ファイナルファンタジーII
12 テトリス
13 ↑トップガンII
14 ↑MOTNER
15 ↑ドラゴンクエスト
16 ↑ドラゴンクエストII
17 ↑バットマン
18 ↑超人ウルトラベースボール
19 激闘プロレス!!
20 スーパーラグビー

1/29～2/4 ファミコン Famicom Best 20

順位	前週	タイトル	データ	コメント	ポイント
1	新登場	信長の野望・戦国群雄伝	光栄/'90年2月3日発売/シミュレーション/1万1800円	前人気が高かっただけに、ある程度予想できた1位だった	188
2	前週2	テトリス	BPS/'88年12月22日発売/パズル/4900円	テトリス人気もやや鎮静化してきたのだろうか。次週が楽しみだ	119
3	前週5	ドラゴンボール3	バンダイ/'89年10月27日発売/RPG/6800円	今年になって浮き沈みが激しかったが、このところ安定してきた	75
4	前週1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂/'88年10月23日発売/アクション/6500円	久々の1位も1週だけで終わってしまった	62
5	前週4	わんぱくダック夢冒険	カプコン/'90年1月26日発売/アクション/5800円	どこまで上位に残っていられるか面白い	48
6	前週3	がんばれゴエモン外伝	コナミ/'90年1月5日発売/RPG/6980円		42
7	前週11	ドラゴンクエストIII	エニックス/'88年2月10日発売/RPG/5900円		37
8	前週6	ファミスタ'90	ナムコ/'89年12月22日発売/野球/5800円		28
9	新登場	SUPER魂斗羅	コナミ/'90年2月2日発売/アクション/5800円		27
10	前週17	ツインビー3	コナミ/'89年9月29日発売/シューティング/5500円		26
11	前週7	双截龍II	テクノスジャパン/'89年12月22日発売/アクション/5900円		23
12	前週12	SDガンダム2	バンダイ/'89年6月25日発売/シミュレーション/6800円		22
13	前週10	フリップル	タイトー/'89年12月15日発売/パズル/3900円		18
14	前週22	マッピーキッズ	ナムコ/'89年12月22日発売/アクション/5800円		18
15	前週15	悪魔城伝説	コナミ/'89年12月22日発売/アクション/6500円		17
16	前週9	ヘラクレスの栄光II	データイースト/'89年12月23日発売/RPG/6800円		16
17	前週25	ドラゴンクエストII	エニックス/'87年1月26日発売/RPG/5500円		16
18	前週8	バットマン	サン電子/'89年12月12日発売/アクション/6200円		14
19	前週19	ドラゴンクエスト	エニックス/'86年5月27日発売/RPG/5500円		12
20	前週14	MOTHER	任天堂/'89年7月27日発売/RPG/6500円(込)		12







『信長の野望・戦国群雄伝』は、前人気ランクで昨年秋にやや低迷していたが、発売日が決定した11月末から順位が上がり、ここ数回は3～4位に定着していた、期待の大きいゲームだった。

その期待が十分に反映されたのがこの週のチャートであろう。『テトリス』は前週『スーパーマリオブラザーズ3』に1位を奪われ今回もまた、1位に及ばなかった。これら3タイトルの1位争いが、次週発売の超売れ筋RPGにどのくらいかき回されるか楽しみだ。

最新データ WEEKLY Famimaga

Weekly Data

この週発売の新作

2/6(火) ㉛ もっともあぶない刑事
2/11(日) ① ドラゴンクエストⅣ

『ドラゴンクエストⅣ』は発売日には全国に総計約130万本、各小売店に出荷されていたようだが、それでも需要に追いつかなかった。長蛇の列のため、開店前に完売をお知らせする小売店も出たほどの超過熱振りだ。『Ⅲ』の時よりも激しいのではないだろうか。そのせいか、全国で約20件の『ドラクエⅣ』ひったくり事件が発生してしまったらしい。犯罪に結び付く結果になったのは残念なことだった。

DiscountShopRanking

池袋・ビックカメラ調べ

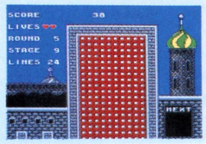
1 ★ドラゴンクエストⅣ
2 信長の野望・戦国群雄伝
3 ファミスタ'90
4 SDガンダム2
5 ドラゴンボール3
6 ヘラクレスの栄光Ⅱ
7 ↓がんばれゴエモン外伝
8 ↑キャデラック
9 ↑フリップル
10 ファイナルファンタジーⅡ
11 テトリス
12 ↓Q.B.Scramble
13 ↓ドラゴンクエストⅢ
14 ↑トップガンⅡ
15 ↓ツインビー3
16 超人ウルトラベースボール
17 MOTHER
18 スーパーラグビー
19 ↑わんぱくダック 夢冒険
20 ↑激闘スタジアム!!

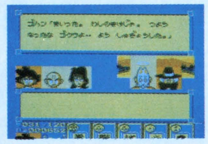
※ウィークリーデータ中、円内の数字は発売週の売り上げ順位です。またディスカウントショップランキング中★は新作、↑↓はランクの激しい動きのあったものです。

2/5〜2/11 ファミコン Famicom ベスト Best 20

順位	前週	タイトル	データ	コメント	ポイント
1	新登場	ドラゴンクエストⅣ	エニックス/'90年2月11日発売/RPG/8500円	発売日11日だけの数字がこれ。まさに怪物的存在といえる	2050
2	前週2	テトリス	BPS/'88年12月22日発売/パズル/4900円	『ドラクエ』週だったが、『テトリス』だってちゃんと売れている	30
3	前週3	ドラゴンボール3	バンダイ/'89年10月27日発売/RPG/6800円	1位の前には、かすんでしまうようなポイントしか獲得できず	24
4	前週1	信長の野望・戦国群雄伝	光栄/'90年2月3日発売/シミュレーション/1万1800円	前週の1位もポイント激減でランクダウン	19
5	前週4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂/'88年10月23日発売/アクション/6500円	定番ソフトもこれからどこまで盛り返せるか	14
6	前週7	ドラゴンクエストⅢ	エニックス/'88年2月10日発売/RPG/5900円		12
7	前週5	わんぱくダック 夢冒険	カプコン/'90年1月26日発売/アクション/5800円		11
8	前週21	スーパーマリオブラザーズ	任天堂/'85年9月13日発売/アクション/4900円		10
9	前週8	ファミスタ'90	ナムコ/'89年12月22日発売/野球/5800円		7
10	前週15	悪魔城伝説	コナミ/'89年12月22日発売/アクション/6500円		7
11	前週29	ファミコンウォーズ	任天堂/'88年8月12日発売/シミュレーション/5500円		6
12	前週6	がんばれゴエモン外伝	コナミ/'90年1月5日発売/RPG/6980円		6
13	前週18	バットマン	サン電子/'89年12月12日発売/アクション/6200円		6
14	前週23	ワギャンランド	ナムコ/'89年2月9日発売/アクション/4900円		6
15	前週19	ドラゴンクエスト	エニックス/'86年5月27日発売/RPG/5500円		6
16	前週10	ツインビー3	コナミ/'89年9月29日発売/シューティング/5500円		5
17	前週9	SUPER魂斗羅	コナミ/'90年2月2日発売/アクション/5800円		5
18	前週17	ドラゴンクエストⅡ	エニックス/'87年1月26日発売/RPG/5500円		4
19	前週25	トップガンⅡ	コナミ/'89年12月15日発売/シューティング/6000円		3
20	前週31	Q.B.Scramble	ポニーキャニオン/'89年12月19日発売/アメリカンフットボール/5900円		3







ついに注目の『ドラゴンクエストⅣ』が発売された。予想通りというよりも予想以上の勢いを見せつけられた。ポイント2000点以上とは、驚異的な数字だ。毎週日曜日には出荷が常になされるということから考えると、このポイントは、しばらくは4桁を記録する可能性もあるわけだ。今後の楽しみの1つである。また『ドラゴンクエストⅣ』が発売されるとあって、この週は、他の既存ソフトの買い控えがあったこともポイントからわかる。

Reader's ゲーム通信簿 Ranking '90

リーダーズ ゲーム通信簿 ランキング

前回の対象ゲームなしに比べたら、今回の5本を、数多く感じる人もいるかもしれない。結果を見ると、『信長の野望・戦国群雄伝』と『SUPER魂斗羅』の続編、第2弾関係ソフトが良い評価を得ている。この2本は、売り上げチャートでも好成績を挙げていて、評価と売り上げが連動していて良い結果を得ている。

今回の5本のうち20点を越えたのは、『信長の野望・戦国群雄伝』と『SUPER魂斗羅』だ。この2本に共通している特徴がある。それは、ある一項目だけが、ぐんと低いランクにあることだ。

『信長の野望・戦国群雄伝』はお買い得度が低い。この最大の要因は、1万を越える価格だろう。久々に高額なソフト登場ということで、少々抵抗があったものと思われる。

一方、『SUPER魂斗羅』は、オリジナリティが落ちこんでいる。移植もの、続編ものということが、ユーザー側の頭の中に、強く意識されていた結果と見ることができる。

その他3本に関して言えば、W.ディズニーのキャラクタを使用している『わんぱくダック夢冒険』の、まさにキャラクタの項目が3位に就いているのが目を引く。他項目がもう少し良い評価を受けていれば…、と多少惜しまれる結果を示している。また、キャラに実在の人間を使用した『もっともあぶない刑事』はそれが裏目に出ているようだ。

2月3日発売 信長の野望 戦国群雄伝

光栄／シミュレーション／1万1800円

パソコンからの移植で『信長の野望』の続編。**★字や絵が汚すぎる**（神奈川／中沢安伸クン）**★武将の能力が戦争にもろに影響するのが面白い**（静岡／吉村謙一クン）**★前作と違って後を継げるところがよい**（三重／谷川晃クン）



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.68⑪	3.76④	3.14㉑	21.84
操作性	熱中度	オリジナリティ	(7位)
3.61⑦	4.00④	3.65⑥	

2月2日発売 キャデラック

ヘクト／パズル／4900円

上から落ちてくるカードをうまく使ってポーカーの役を作り、カードを次々消していく。**★脱衣ゲームと間違えた**（山梨／市川武クン）**★頭がついていかなかった。難しすぎる**（北海道／竹田耕治クン）**★面白い**（大阪／馬場茂雄クン）



キャラクタ	音楽	買い得	総合
2.79㊶	2.92㉞	2.91㉟	17.45
操作性	熱中度	オリジナリティ	(39位)
3.02㉞	2.91㊵	2.90㊴	

2月2日発売 SUPER魂斗羅

コナミ／アクション／5800円

業務用から移植されたシリーズ第2弾。**★BGMは良いがゲーム自体はひと昔前という感じ**（三重／横井昭人クン）**★簡単すぎる。前作の方が難しかった**（東京／清水治善クン）**★とにかく難しく激しいゲームだ**（静岡／萩原秀介クン）



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.50⑮	3.59⑧	3.35⑪	20.87
操作性	熱中度	オリジナリティ	(11位)
3.53⑪	3.68⑧	3.22㉓	

1月26日発売 わんぱくダック夢冒険

カプコン／アクション／5800円

アメリカのTVで放映されているW.ディズニーのキャラクタが登場。**★ちょっと高いがアイデアが新鮮**（秋田／成田力クン）**★キャラクタよろし!!**（東京／藤田光治クン）**★すぐクリアしてしまった**（愛知／瀬脇大輔クン）

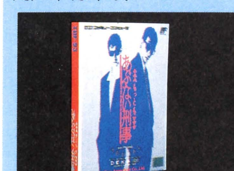


キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.91③	3.31⑯	3.09㉔	19.93
操作性	熱中度	オリジナリティ	(19位)
3.26⑳	3.13㉚	3.23㉒	

2月6日発売 もっともあぶない刑事

東映動画／アクション／5300円

TVや映画で人気のあるシリーズ「あぶない刑事」の第3作、「もっともあぶない刑事」のストーリーがベースになったアクションゲーム。**★本人が見たら泣くようなできだ**（福島／河口昭一クン）**★最低**（福岡／中村洋クン）



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.16㉛	3.18㉓	2.96㉛	18.57
操作性	熱中度	オリジナリティ	(28位)
3.12㉘	3.04㉜	3.11㉜	

※順位は89年12月以降発売のゲーム42本についてのものです。各項目の丸でかこった数字は、項目ごとの順位を示します。

『ドラクエIV』評価前の順位は…

次号は、待ちに待ってた『ドラゴンクエストIV』の通信簿を発表する。現在の総合1位は『がんばれゴエモン外伝』の25・17点である。これはかなりの高得点なのだが、昨年度のベスト1が26点台だったことを考えると、決して安全であるとは言い切れない。また、過去のゲーム大賞を見ると、『I』が惜しくも2位だったが、『II』、『III』とも1位という実績からして、かなりの確率で1位になりそうだ。後発の強みも加味されるわけだしね。

1	がんばれゴエモン外伝	25.17	6	フリップル	21.92
2	悪魔城伝説	23.50	7	信長の野望・戦国群雄伝	21.84
3	ファミスタ'90	23.19	8	マッピーキッズ	21.50
4	ヘラクレスの栄光II	22.22	9	激闘スタジアム!!	21.29
5	双截龍II	21.98	10	スウィートホーム	21.23

みんなからのハガキを募集中！

「週間ファミマガヒットチャート」では、質問や意見、ゲーム通信簿のコメントを募集しています。どんどんおハガキをお寄せ下さい。コメント採用者には、ファミマガ特製のテレホンカードをさし上げます。

次号の対象ゲームは『ドラゴンクエストIV』です。

宛先➡〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM ファミマガ「ヒットチャート」係

WEEKLY Famimaga Hit Chart!

週間ファミマガヒットチャート!

※リーダーズランキング・リクエストとゲームボーイベスト10の買いたいゲームベスト10は本誌No.4のアンケート1000通の集計結果です。表中(業)は業務用、(パ)はパソコン、(セ)はセガ、ⓅはPCエンジン、(メ)はメガドライブのゲームを示します。またゲームボーイの売り上げ表の★はその週発売されたものです。

Reader's リーダーズ Request リクエスト Best ベスト 20

買いたいゲーム
出て欲しいゲーム

『ドラゴンクエストⅣ』が発売されて、買いたいゲームランキングは乱戦模様を呈している。しばらくは50%を越えるゲームは登場しないだろう。移植希望ゲームでは、今回も『グラディウスIII』がトップを守った。『大魔界村』の巻き返しは難しそう。

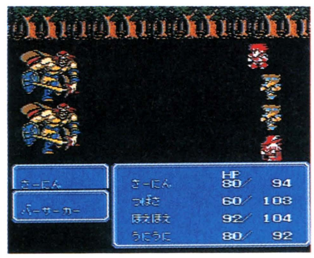
なんと読者の2人に1人は、購入したいという『ドラゴンクエストⅣ』も発売され、これからの購入希望ランクは、ますます先が読みにくくなるだろう。また、2月から3月にかけて、ランクインしているゲームが続々発売されることもあり、入れ替わりの激しいランクになる様相がうかがわれる。他方、移植ランクであるが、しばらくは『グラディウスIII』の1位で固まっていきそうな雰囲気である。『大魔界村』はここのところ6%前後を行ったり来たりしているので、伸びは期待できないだろう。

出て欲しいゲームベスト20

順位	ゲーム名	%
1	グラディウスIII(業)	10.7
2	大魔界村(業)(メ)	6.8
3	三国志II(パ)	6.5
4	PC原人Ⓟ	5.8
5	ゴールデンアックス(業)(メ)	3.1
6	イースIII(パ)	2.7
6	SUPER桃太郎電鉄Ⓟ	2.7
8	R-TYPE(業)(パ)(セ)Ⓟ	2.3
8	ワルキューレの伝説(業)	2.3
10	水滸伝(パ)	2.1
11	ソーサリアン(パ)(メ)	1.8
12	オーダイン(業)Ⓟ	1.4
12	カトちゃんケンちゃんⓅ	1.4
14	スーパー大戦略(パ)(メ)	1.3
14	天外魔境Ⓟ	1.3
16	ファイナルファイト(業)	1.0
16	ファンタシースターII(セ)	1.0
18	TATSUJIN(業)(メ)	0.7
18	ファンタシースターIII(メ)	0.7
18	弁慶外伝Ⓟ	0.7

2月23日以降に発売される 買いたいゲームベスト20

前回順位	今回順位	ゲーム名	メーカー名	%
2	1	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	28.6
3	2	キャプテン翼II	テクモ	10.8
4	3	熱血高校ドッジボール部~サッカー編	テクノスジャパン	8.3
11	4	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	7.4
5	5	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	4.9
11	6	魔神英雄伝ワタル・外伝	ハドソン	4.3
10	7	忍者龍剣伝II	テクモ	3.9
6	8	悪魔くん	バンダイ	3.5
7	8	ベストプレープロ野球II	アスキー	3.5
9	10	女神転生II	ナムコ	3.4
18	11	イースII	ビクター音楽産業	2.9
8	11	ウィザードリィIII	アスキー	2.9
35	13	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	2.6
14	14	SDバトル大相撲	バンプレスト	2.4
11	15	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	2.2
20	16	熱血高校大運動会(仮称)	テクノスジャパン	2.1
19	17	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	1.9
17	18	摩陀羅	コナミ	1.7
14	19	スーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	1.6
25	19	ドラえもん(仮称)	エポック社	1.6



『ドラクエⅣ』の去った後は『F.F.III』の天下になるのか？

Gameboy ゲームボーイ Best ベスト 10

今回は新作が1本だけで、あまり動きがないのではと思われたが、『テトリス』が2位に落ちたりして、実はなかなか面白いチャートなのである。

『ソーラーストライカー』が『テトリス』を破り、発売2週で1位になったが、『ソーラーストライカー』に人気が集まったというよりは、『テトリス』の小休止といったほうが当たっているかもしれない。次週ではしっかり抜き返され、ポイントも半分以下に減っているからだ。

2月23日以降に発売される買いたいゲームベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	SDガンダムSD戦国伝国盗り物語	バンダイ	19.6
2	ネメシス	コナミ	7.8
3	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	7.0
4	レッドアリーマー魔界村外伝	カプコン	5.1
5	双截龍	テクノスジャパン	4.8
6	あやかしの城	セタ	2.8
7	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	2.7
7	飛龍の拳	カルチャーブレーン	2.7
9	ゴーストバスターズ2	HAL研究所	2.6
10	サッカーボーイ	エピックソニーレコード	2.4

2/5~2/11

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	テトリス	任天堂	62
2	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	60
3	スーパーマリオランド	任天堂	32
4	ソーラーストライカー	任天堂	24
5	セレクション	ケムコ	18
6	北斗の拳凄絶十番勝負	東映動画	16
7	ゴルフ	任天堂	15
8	ドラキュラ伝説	コナミ	11
9	ハイパーロードランナー	バンダイ	10
10	★オセロ	河田	8

1/29~2/4

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	ソーラーストライカー	任天堂	66
2	テトリス	任天堂	57
3	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	57
4	スーパーマリオランド	任天堂	34
5	セレクション	ケムコ	30
6	ハイパーロードランナー	バンダイ	24
7	ゴルフ	任天堂	22
8	平安京エイリアン	メルダック	20
9	北斗の拳凄絶十番勝負	東映動画	14
10	海戦ゲーム NAVY BLUE	ユース	13

取り大作戦

じゃじゃ丸撃魔伝……130
SDガンダム外伝……131
摩天童子……132
ピーパータイム……132
ダンジョンキッド……133
アドバンスト・ダンジョンズ＆ドラゴンズ……133
ファイアーエムブレム……134
TITAN……135
摩陀羅……135
パワーブレーザー……136
クォース……136
超新作！究極の先取り……136
ウチのが1ばん……137

大妖僧率いる妖魔軍団を倒すのだ

じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城（仮称）

発売日未定
ジャレコ
価格未定
●カセット
アクションRPG
画面は開発中のものです

じゃじゃ丸復活!!

前作『じゃじゃ丸忍法帳』が発売されてから約1年。待望のじゃじゃ丸シリーズ最新作はなんとアクションRPGとなって登場するぞ。

今回のじゃじゃ丸の使命は、暗黒の邪神・大魔獣の復活を企てる大妖僧を倒すことにある。まずは、この国のどこかに出現したという邪悪の牙城・幻の金魔城を目指すのだ。

ゲーム中、場所から場所への移動は5つに区切られた簡略マップの上で行われる。スタート地点のエリアから次のエリアに行くには、ある条件をクリアしなければ行き来できないようになっている。

新たなる敵を倒すため、じゃじゃ丸の冒険が始まるぞ。

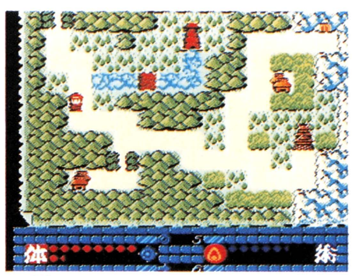
じゃじゃ丸



オイラがじゃじゃ丸。今回も大カツヤクするぜ



村などの集落での情報収集も大切。いろんな人から話を聞いてみようぜ



全体マップの上をスタコラサッサと移動中。幻の金魔城はどこに……



オープニングデモ画面。なんだって、大魔獣が復活しようとしている!?

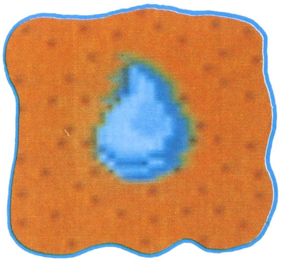
じゃじゃ丸VS妖魔軍団

じゃじゃ丸の行く手を阻止するのは、強敵・大妖僧が率いる妖魔軍団たち。多彩な技を用いてじゃじゃ丸を攻撃してくるぞ。

今回登場する妖魔軍団たちは、約40種類。早く一戦交えてみたいぜ。

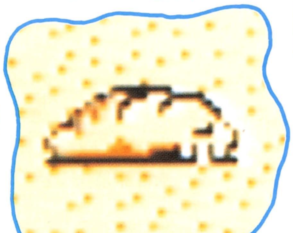
ユラユラとしている足の無いこのお方は幽霊かしらん？

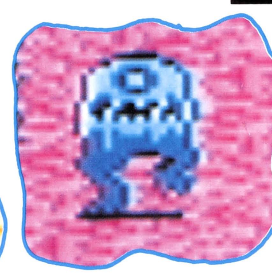




青白く燃える火の玉。ユラーリユラリと移動していく

オドロオドロしい姿をしたイモムシ。あまり近付きたくない





一つ目の気味悪い妖怪だ。しかし意外と弱いかもしれない…

バタバタと羽ばたいているコウモリ。空からは攻撃しないで





一番最初に現れるボス。めちゃくちゃ固そうな相手だ

ケサランパサランのようなヤツ。ニタニタと笑っているぞ





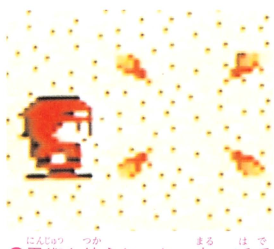
見るからに恐ろしそうな獣だ。しかも剣を持っている……

超新作ゲーム先

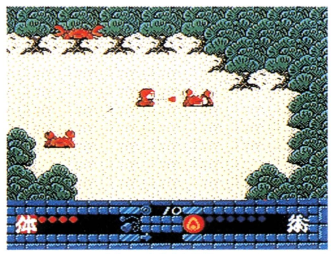
忍術で勝負だ

今度はアクションRPGなので、じゃじゃ丸や妖魔軍団たちの攻撃・忍術など画面中で派手に展開されるぞ。

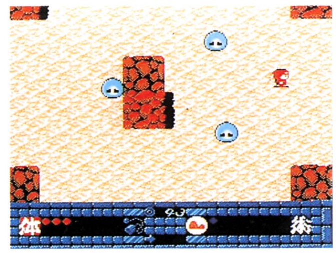
じゃじゃ丸が使う忍術は、道中の要所要所で現れるボスを倒すことができれば入手できるようになるぞ。



忍術を使うじゃじゃ丸。派手な忍術が敵をつらぬくぜ

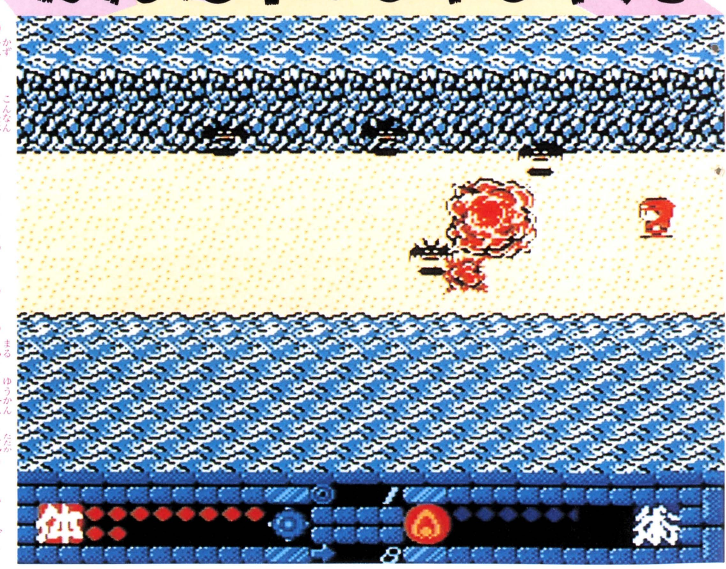


じゃじゃ丸の基本攻撃は、忍びの分銅というヨーヨーのような武器を使う



うっ、敵を発見! あらかじめ敵のいる場所が知れるっていいよね

がんばれ!じゃじゃ丸



数ある困難もなんのその。じゃじゃ丸は勇敢に戦っていくぞ!!

SDガンダムシリーズ最新作登場

SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語(仮称)

発売日未定
バンダイ
価格未定
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

講談社コミックボンボンにて連載中のSDガンダムシリーズ『ナイトガンダム』がRPGとなって登場するぞ。

ゲーム内容は、今話題のカードダスシリーズの『ラクロアの勇者』がベースになっている。主人公であるナイトガンダムは、最強の敵ブラックドラゴンにさらわれたフラウ姫を助けるために過酷な冒険の旅に出るというストーリーでゲームは始まる。

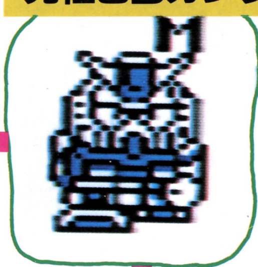
まだ具体的なコトは決まっていないが、キャラクタの画面写真を1点入手したので、それを見ながらイメージを膨らませていってほしい。詳しく情報はわかり次第、追って報告していくぞ。

武者ガンダム



ゲームボーイでは武者ガンダムとなって登場した

元祖SDガンダム



シミュレーションでカツヤクした元祖SDガンダム

オレがニューフェイスのナイトガンダムだ!



ヨロイ姿がめちゃめちゃカッコいいぜ

庁天界の平和を取り戻すのだ!!

庁天童子

7月6日発売予定
クエスト
6500円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

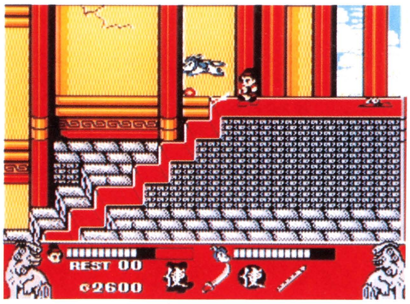
コミカルキャラのアクションゲームが登場した。その名も『庁天童子』だ! キミの操る庁天童子は、天界にはびこる庁天妖怪を倒すためにやってきた正義の味方なのだ。
主人公は剣での攻撃の他に、お供の神犬・ドドンパを使って攻撃することができるぞ。ただし、ドドンパにもHPがあるので使いすぎてやられないように注意しよう。
道中にあるお店ではカワイイ店員の鈴風に会うことができるぞ。ここでいろいろなアイテムを買っておけば、戦いも楽になるというもの。各面最後に待つボスキャラはかなり手強いぞ。ドドンパと協力しあって戦おうぜ!!



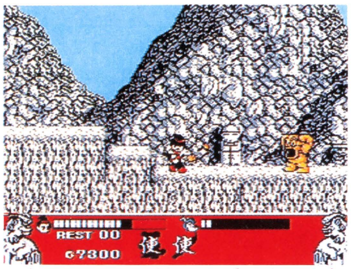
↑最初のステージ天界。天上界の犬ドドンパといっしょに冒険だ



↑ある日、庁天童子は不思議な犬から重大な事実を知らされる

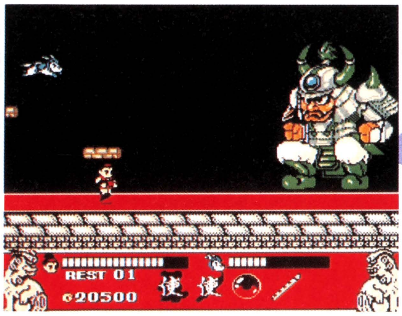


↑バッタバッタと敵を倒す神犬ドドンパ。強い

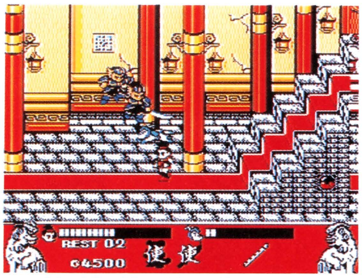


↑泥でできた庁天妖怪が出現。口から泥を飛ばして攻撃してくるぞ。よけろ!!

で…でかい!!



→超巨大ボス出現。ドドンパと力を合わせれば必ず勝てる!



↑2面は城の中が舞台。敵もパワーアップ

お店で買い物♡

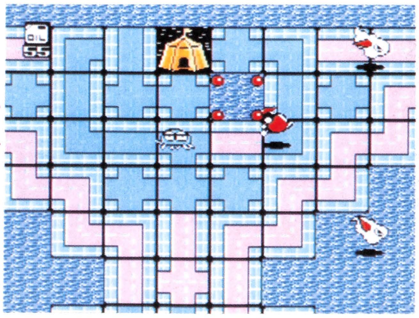


↑店員は中華風美少女・鈴風。超キュート

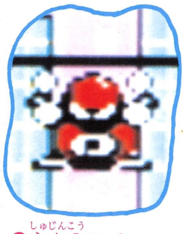
パネルを組み合わせて道を作れ!

ピーパータイム

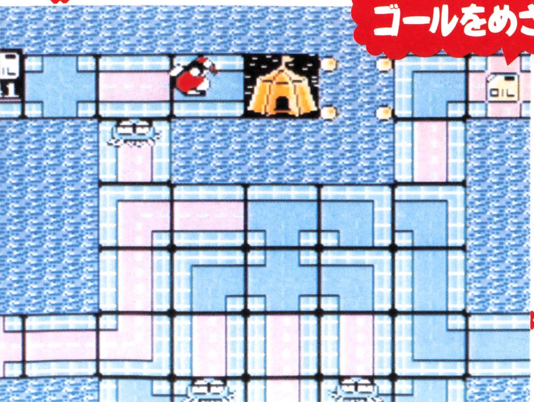
6月下旬発売予定
サンリツ電気
価格未定
●カセット
パズルアクション
画面は開発中のものです

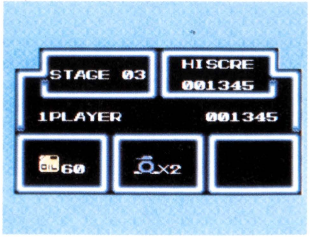

→タイルを入れ替えて、進め進め!

ボクがパレット君


↑主人公のパレット君。道を作ってゴールまで連れてってね

ゴールをめざせ!


←やっとのことでゴール。これでクリアなのだ



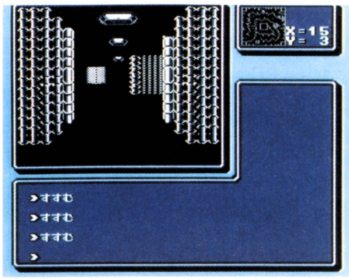
↑セレクトでこの画面が見られる。オイルやパレット君の残数を表示

新規参入のサンリツ電気からは、タイルを入れ替えて道をつなげながら、パレット君をゴールまで導くパズルゲームが登場する。
主人公であるパレット君は自分で操作することができない。キミはカーソルを使って自由気ままに歩きまわるパレット君の道を作り、ゴールへ導いていくのだ。行く手にはパレット君の邪魔をする敵キャラなどもウヨウヨしているので、考えながらタイルで道を作っていこう。

自分だけのゲームを作ってみよう

ダンジョンキッド

7月13日発売予定
クエスト
6500円（消費税別）
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです



⬆移動は3Dダンジョンで表示される



⬆ゲームとエディットのモードがあるぞ

普通のRPGとして楽しむこともできるけど、自分で様々な設定を決め、オリジナルのゲームが作れてしまうというエディット機能のついたRPGが登場するぞ。

エディットモードでは、SFかファンタジーのジャンルを決め、マップ・アイテム・魔法・味方・敵・町などいろいろな設定で自分だけのゲームを作ることができるんだ。

キミが作ったゲームは、アスキーのターボファイルIIを使ってセーブしておくこともできるぞ。



オリジナルのRPGが作れる!!

⬆自分の好きな設定にしてオリジナルのRPGを作ろうぜぃ



⬆戦闘シーンに突入だ。派手にいこうぜ

ミシャカルの円盤を手に入れろ!!

アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ® ヒーローオブランス

6月発売予定
ポニーキャニオン
6800円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

テーブルトークRPGでいまだに人気の高い『アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ』がアクションゲームとなって登場する。

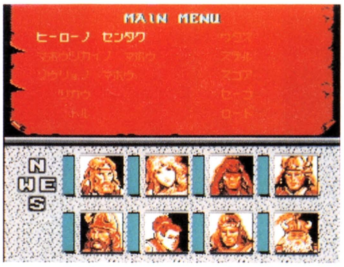
暗黒の女王タキシスの恐るべき力に対抗するため、ランスを含めた8人の仲間たちがザク・ツァロス廃墟から「ミシャカルの円盤」を持ち帰るというのがゲーム目的だ。

複雑な迷路の中を進みながら、8人のキャラの性格をつかみ、状況に応じてパーティを並び替えを行っていこう。

アイテムは、魔法で出現したり、あるキャラが先頭の時だけに出現したりと、簡単に見つからないぞ。そのアイテムが罠という場合もあるので注意して冒険を進めていこう。

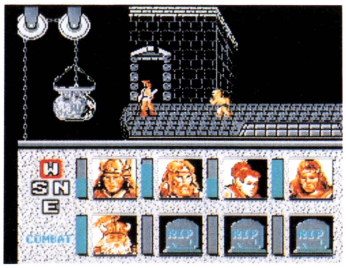


⬆タイトル画面。ドラゴンとの死闘が描かれて、なかなかカッコいいぞ



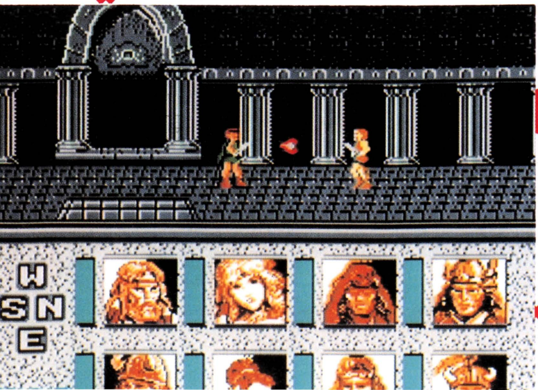
⬆サブ画面でキャラたちの並び替えを行うこともできる。よく考えてね

⬆ザク・ツァロスの廃墟はまるで迷路。迷わないように進んでいこう





⬆ランスを含む8人の勇敢な者たちが、過酷な冒険の旅に出ようとしている



魔法で攻撃だ

⬆迫りくるモンスターに魔法で反撃。どうだぁ!!



⬆何の魔法を使うかを選択しよう

アイテムを発見



⬆あれに見えるはアイテム？ 誰に拾わせようか

少年マルスの戦いが今始まる!!

ファイアーエムブレム

4月20日発売予定
任天堂
6000円(消費税込)
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです

シミュレーションにロールプレイングの要素を盛り込んだ『ファイアーエムブレム』の紹介をしよう。

アカネイヤ王国を暗黒竜メディウムから守った英雄アンリの末裔である王子マルスが、復活したメディウムを倒すために旅立っていくというストーリーをもとにゲームはスタートする。

シナリオは全部で25あり、それぞれのマップの王座を取ることができればシナリオクリアとなる。マップ上には民家や城、武器屋、闘技場などがあり、情報収集をしながらゲームを進めていくのだ。



最初は海賊に襲われた島を救う

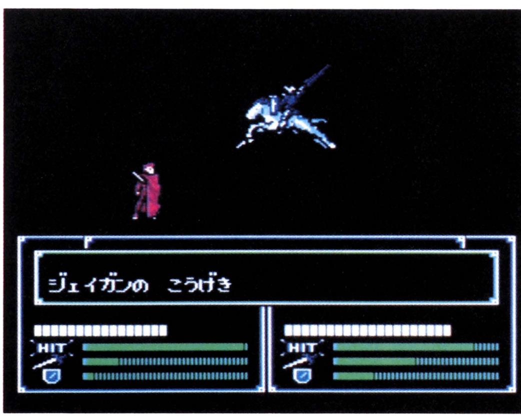


自軍のユニット一覧。HPに気を配って次の行動を

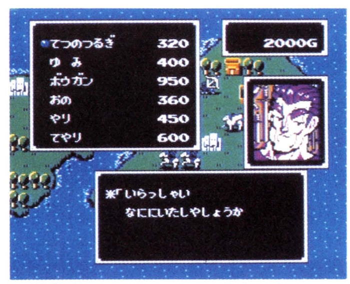

主人公のマルスは、英雄の血を引く勇敢な少年だ


ユニットの移動はカーソルで指定する
地形によって移動能力が変化するぞ

戦闘はアニメーション



戦闘はオート、しかもカッコいいアニメーションで攻撃!



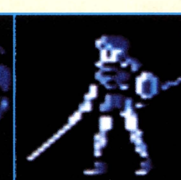
武器屋ではいろいろな武器が買えるぞ

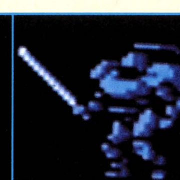


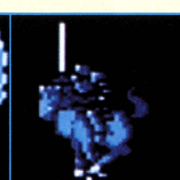
民家では、様々な情報を聞くことができる。旅に役立つ情報ばかりだ

個性豊かなユニットが登場

このゲームで登場するユニットは戦闘で得られた経験値によって成長していく所など、単なる駒というよりRPGのキャラに近いモノがある。武器屋などでアイテムを購入し、使用することなどができる。ただし、ユニットは生産して増やすことは不可能である。


これが主人公の王子マルス。最も大切なユニットだ


アーマーナイト。守備力は優れているが俊敏ではない

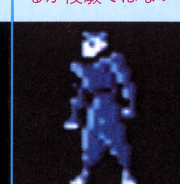

ソシアルナイト。攻・守・スピードとも平均型だ


ペガサスナイト。移動力に優れているが弓攻撃に弱い

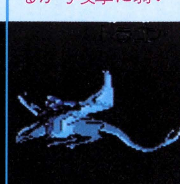

海を移動できるのはこの海賊だけ。斧での攻撃が得意


盗賊。戦闘力は期待できないが、宝箱を開けられる

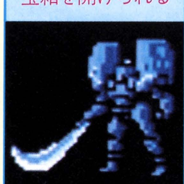

シューター。投石などの支援攻撃用。破壊力は絶大

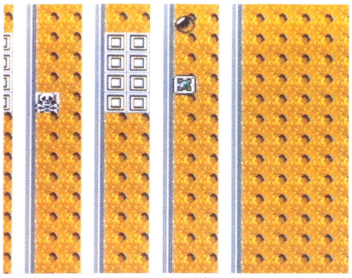

コマンド。戦闘力はあまりないが仲間に変身できる


ソシアルナイトが昇格してこのパラディンになる

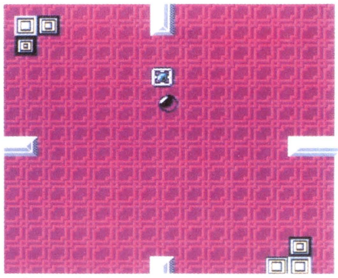

ペガサスナイトは経験を積むとドラゴンナイトに…


攻撃魔法を使う魔道士は、防御力の高い相手に有効


ドアール帝国軍将軍。攻撃力、守備力は極めて高い



◆思うようにボールが進んでくれないよ



◆最初は簡単な面でコテ調べをしよう

ボールを誘導してクリアを目指せ

TITAN

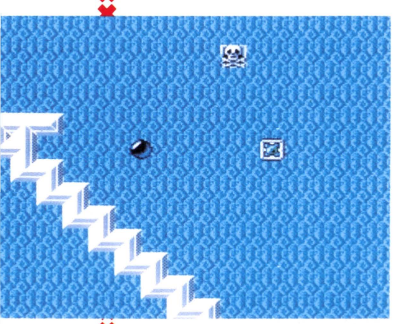
タイタン

発売日未定
ソフエル
5900円（消費税別）
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

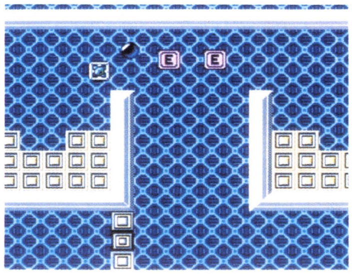
基本的にはブロック崩しなんだけど、一風変わったルールのゲームがこの『TITAN』だ。

MCUと呼ばれるラケットでボールを操作し、そのステージ内のブロックを全て壊すか、出口ブロックへボールを誘導できれば一面クリアとなる。

ゲームは、TITUS社版『TITAN』の全80面が入ったオリジナルモードと、ソフエル制作のオリジナル面が8面入ったチャレンジモードの2つから成っている。オリジナルモードでは10面クリアするごとにボーナス面が登場するぞ。



◆このホワイトドクロをどのように処理するかが問題だな……



◆Eブロックは何の効用があるんだろう

摩陀羅の身体を取り戻すのだ!!

魍魎戦記 摩陀羅

もうりょうせんき マダラ

3月30日発売予定
コナミ
8500円（消費税別）
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

田島昭宇の人気コミックが原作のRPG『摩陀羅』。新しい画面写真を入手したので、ここで紹介していくぞ。

主人公は8つの箇所が機械でできているという少年・摩陀羅。育ての親タタラじいのケガを治すコトのできるソーマ（薬）を探すため、麒麟やシャモンといっしょに冒険を開始する。

ゲームには四季の概念が取り入れられており、この季節がゲーム進行に大きく関わってくる。戦闘はリアルタイムで行われる。そのつど指示を出さなくても、オートでも戦闘を行うことができるぞ。



◆臨場感のあるデモ画面。迫力〜



◆戦闘に疲れたときは、宿屋でひと休みしましょ。体力が回復したらまた冒険だ



◆戦闘に備えて武器・防具をそろえておこう。お金をしっかり貯めて行こうね

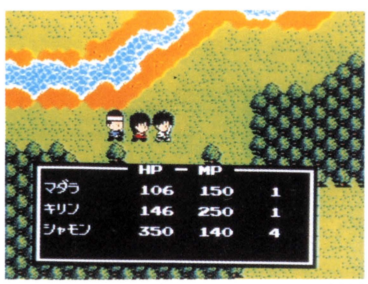


◆タタラじいのケガを治すことのできるのはヨウチエンにあるしろのソーマだけ

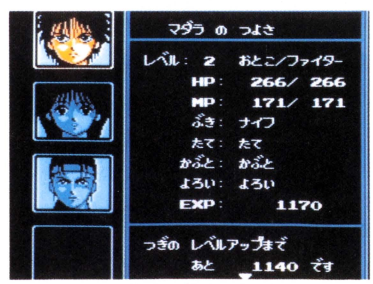


リアルタイムなファイト!

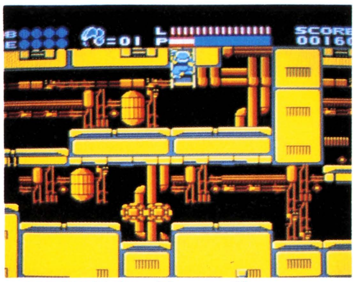
◆戦闘シーン。コマンドでキャラたちの行動を選択しよう



◆しろのソーマを求めてフィールドを探索



◆ステータス画面。元気に成長してくれよ



◆生命研究所内。怪しげな敵がいっぱい



◆ステージセレクト。どこから攻めるか

人工頭脳の暴走を食い止めるんだ

パワーブレーザー

4月発売予定
タイトー
5900円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです



◆ジャングルのような密林地帯だ。この静けさが何だか怖いなぁ

行け！ブーメラン



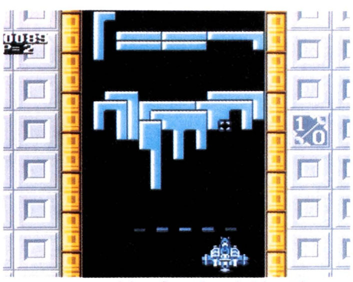
◆パワーブレーザーをお見舞いしてやるぜ!!

近未来を舞台にしたアクションゲームの続報だ。

主人公はパワーブレーザーというブーメランのような武器を扱う、兵器のエキスパートのスティーブ・トレイバー。

ゲームは全7ステージで構成されている。ステージ7以外は、どこからでも始められるようになっていて、6つのステージをクリアすると、人工頭脳のある中央コントロールセンターに行くことができるのだ。

様々なアイテムを駆使して人工頭脳の暴走を食い止めるのだ。



◆ブロックに弾を撃ち込み四角を作れ!!

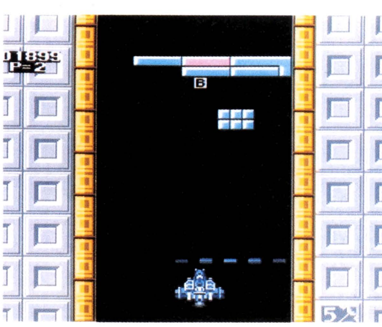


◆エリア選択。どれで遊ぼうかなっと！

頭を使ってブロックを消すのだ!!

クォース

4月13日発売予定
コナミ
4900円(消費税別)
●カセット
パズル+シューティング
画面は開発中のものです



◆Bはボーナスアイテム。得点をガンガンかせぎまくっちゃおうぜ!!

迫るブロックを消せ!!



◆2P協力。お前は右のほうをよろしく頼むぜ!!

業務用パズルシューティングゲームがファミコンに移植されるぞ。

ゲームは、上から落ちてくる15種類のブロックに弾を撃ち込み、そのブロックを四角形にするとそのブロックは消滅する。ブロックの消し方や消したブロックの数によってアイテムが出現する。アイテムは全部で4種類。画面上のブロックを全て消したり、スクロールが止まったりなどの様々な効用がある。

1Pはもちろん2Pでの協力、同時、対戦モードがある。

超新作 究極！の先取り

●ジャレコから『アーカムの謎(仮称)』というRPG要素の入ったアドベンチャーゲームが夏頃カセットで発売予定。
●アスミックから『ジャックと豆の木』というアクションゲームがカセットで。詳細は未定。
●PCエンジンのメーカーであるフェイスがファミコンに新規参入。第1弾ソフトは『千代の富士の大銀杏』という相撲ゲーム。夏頃発売とのコトだ。
●サミー工業から『忍者クルセイダーズ』というアクションゲームがカセットで発売予定だ。
●ボーステックがファミコンゲーム開発専門の会社クエストを設立。現在7月に『魔天童子』『ダンジョンキッド』の2本を発売する予定だ。
●BPSでは『テトリス』に続くパズルゲーム『ハットリス』をカセットで発売予定。
●データイーストからファンタジックなシミュレーションゲーム『リトルマジック』を7月に発売予定。入手した画面写真をここに紹介しよう。



◆グラフィックがキレイなのだ……

あみだで決まる
ウチのが1ばん

2月23日から3月8日までに出るゲーム

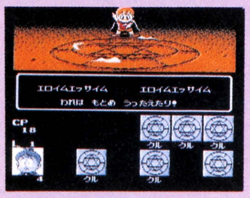
ルール説明
1～50までの点数がついた2本のあみだを、各メーカーの担当者がそれぞれ選び、総合得点を競う。得点が高い順に広いスペースでPR合戦をする、というシステムです。

メーカーが自分の手で獲得したスペースで発売直前のPR!

44 SPC 悪魔くん
2月24日発売予定
バンダイ 5800円(別)
カセット ロールプレイング

12人の悪魔をひき連れて魔王退治だ

魔法陣魔法ってバトル中の超お役立ちもの。バトル中の魔法陣魔法のデモは、Ⓑボタンでキャンセルしちゃって AI機能でスピーディバトル。上手に仲間を呼ぼう。(ヒロミ)



No.2 P28で特集

42 SPC ヘビーバレル
3月2日発売予定
データイースト 5800円(別)
カセット アクション

世界征服を企む悪の秘密結社を倒せ

2年前にゲーセンを戦場に変えてしまった『ヘビーバレル』がファミコンで登場。熱狂と興奮はそのまんま。おまけに2人同時プレイもそのまんまの完全移植だヨ。(タケ)



No.2 P24で特集

33 SPC キテレツ大百科
2月23日発売予定
エポック社 5900円(別)
カセット アクション

キテレツとコロ助の冒険が始まる

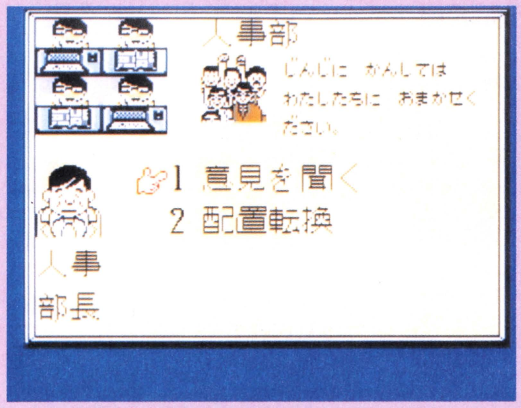
摩訶不思議な夢の世界で繰り広げられるキテレツたちの大冒険! 超特殊技"逆さ歩き"・トリッキーな画面構成・パーティプレイ・発明品の数々! みんなガンバルナリ! (治)



No.3 P24で特集

72 SPC プレジデントの選択
3月2日発売予定
ホット・ビィ 9800円(別)
カセット シュミレーション

社長となって自動車王を目指せ!



No.3 P32で特集

ファミコン初のビジネスシミュレーションゲーム。始まりはあなたの社長就任式から。世界一の座に就くまで、経営能力の全てをそそぎ戦い抜かねばなりません。しかし、立ちはだかるライバル会社、様々なアクシデントがスリリングに選択を迫ります。それでもあなたは社長になりますか。(今井)

61 SPC ドラゴンユニット
2月27日発売予定
アテナ 5800円(別)
カセット アクション

悪しきドラゴンを封印し、平和を取り戻せ!!

このゲームの売りは、美しいグラフィックと超ド級の臨場感。何たって月は動くわ、水は流れるわ、火は燃えてるわ、思わず瞳がうるうる。サウンドも最高♡ 操作性もバッチリよん。敵のボスなんてムチャクチャ大きくて、コントローラーを持つ手につい力が入るのよね。(むら)

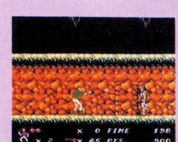


No.2 P26で特集

18 SPC デッドフォックス
カセット アクション
2月23日発売予定
カプコン 5800円(別)

南米奥地で過激に戦闘開始だ

麻薬組織壊滅の為ただ一人敵のアジトへ乗り込むケニーの運命はいかに!(ひ)



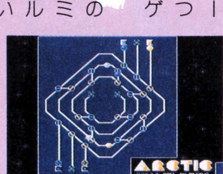
No.2 P30で特集

28 SPC アークティック
カセット パズル+アクション
2月23日発売予定 ポニーキャニオン 5500円(別)

集中力とタイミングが勝負だ! 全29面を制覇するのは誰!?

シンプルなルールなのに、とてつもなく奥の深いゲームだぞ。パズルに自信のあるキミも、脳ミソがニュルニュルするかもしれないぞ……。(松)

No.4 P44で特集



48 SPC スーパーエクスプレス殺人事件
3月2日発売予定
アイレム 6500円(別)
カセット アドベンチャー

列車ミステリーの第2弾が登場だ!!

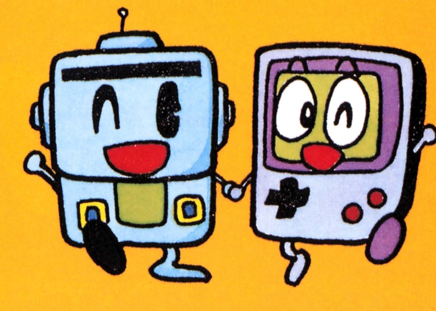
御存知トラベルミステリーの巨匠・西村京太郎作。これでシリーズ第2弾。NEW新幹線を使ったこのミステリー事件はなかなかの魅力作。モンタージュ作成なんてイベントも楽しいよ。3月2日の発売日をお楽しみに。(佳)

今号P30で特集



※SPCはスペース争奪戦の獲得点数の単位で、その得点の順位でスペースが決定されます。

ームカレンダー



♣予価／(別)消費税別／(込)消費税込み

4月



FAMICOM

6日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.8発売日

6日 ●女神転生II ★ナムコ♣7800円（別）
6日 ●忍者龍剣伝II ★テクモ♣5900円（別）
6日 ●ディープダンジョンⅣ ★アスミック♣6500円（別）
7日 ●ウルトラマン倶楽部2 ★バンダイ♣6000円（別）
13日 ●クォース ★コナミ♣4900円（別）
13日 ●ゴッドスレイヤー ★ＳＮＫ♣7600円（別）

20日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.9発売日

20日 ●SDバトル大相撲 ★バンプレスト♣6300円（別）
20日 ●ファイアーエムブレム ★任天堂♣6000円（込）
27日 ●ファイナルファンタジーIII ★スクウェア♣8400円（別）
下旬 ●ガンヘッド ★バリエ♣6500円（別）
下旬 ●なんてったって!!ベースボール ★サン電子♣5900円（別）
下旬 ●ダッシュ野郎 ★ビスコ♣5800円（別）
下旬 ●勝馬伝説 ★日本物産♣8000円（別）
未定 ●パワーブレーザー ★タイトー♣5900円（別）

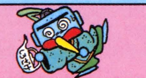
GAME BOY

6日 ●かこむん蛇 ★ナグザット♣3090円（込）
上旬 ●爆裂戦士ウォーリア ★エポック社♣3090円（込）
13日 ●SDルパン三世 ★バンプレスト♣3300円（込）
16日 ●クイックス ★任天堂♣2600円（込）
20日 ●ポパイ ★シグマ商事♣3500円（込）
27日 ●サッカーボーイ ★エピック・ソニーレコード♣2980円（込）
27日 ●天神怪戦 ★メルダック♣3500円（込）
27日 ●デッドヒートスクランブル ★コピアシステム♣3300円（込）
下旬 ●バットマン ★サン電子♣3400円（込）
下旬 ●スーパーチャイニーズランド ★カルチャーブレーン♣3300円（込）
下旬 ●スヌーピー ★ケムコ♣2980円（込）
下旬 ●ファニーフィールド ★SNK♣3090円（込）
未定 ●プロディア ★トンキンハウス♣3000円（込）
未定 ●冒険!パズルロード ★ビック東海♣2980円（込）

BOOK

7日(土) メガドライブFAN 5月号発売日

3月



FAMICOM

2日 ●ヘビーバレル ★データイースト♣5800円（別）
2日 ●プレジデントの選択 ★ホット・ビィ♣9800円（別）
2日 ●スーパーエクスプレス殺人事件 ★アイレム♣6500円（別）

9日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.6発売日

9日 ●ウィザードリィIII ★アスキー♣6500円（別）
9日 ●モアイくん ★コナミ♣4800円（別）
9日 ●ドンドコドン ★タイトー♣5900円（別）
16日 ●怒III ★ケイ・アミューズメントリース♣5600円（別）
16日 ●仮面の忍者花丸 ★カプコン♣5800円（別）
16日 ●イメージファイト ★アイレム♣6500円（別）

23日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.7発売日

23日 ●魔神英雄伝ワタル・外伝 ★ハドソン♣6800円（別）
23日 ●バルダーダッシュ ★データイースト♣4900円（別）
23日 ●サンサーラ・ナーガ ★ビクター音楽産業♣7500円（別）

30日(金) ファミマガVideo 5月号発売日 1980円

30日 ●摩陀羅 ★コナミ♣8500円（別）
30日 ●ベストプレープロ野球II ★アスキー♣6800円（別）
30日 ●井崎脩五郎の競馬必勝学 ★イマジニア♣9800円（別）
30日 ●パワーサッカー ★徳間書店♣4900円（別）

GAME BOY

15日 ●ベースボールキッズ ★ジャレコ♣3300円（込）

16日(金) GAMEBOY Magazine Vol.2発売日

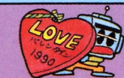
16日 ●クォース ★コナミ♣2600円（込）
16日 ●フリップル ★タイトー♣3090円（込）
21日 ●ペンギンランド ★ポニーキャニオン♣3090円（込）
23日 ●フラッピースペシャル ★ビクター音楽産業♣3300円（込）
24日 ●SDガンダムSD戦国伝 ★バンダイ♣3500円（込）
29日 ●トランプボーイ ★パック・イン・ビデオ♣3090円（込）
30日 ●ぺんぎんくんWars VS. ★アスキー♣3090円（込）
下旬 ●スペースインベーダー ★タイトー♣3090円（込）
下旬 ●ピットマン ★アスク講談社♣2980円（込）

BOOK

30日(金) PCEngine FAN 5月号発売日

3月上旬 裏版ゼルダの伝説必勝攻略法 ★双葉社♣400円（込）
3月下旬 サンサーラ・ナーガ必勝攻略法 ★双葉社♣440円（込）

2月



FAMICOM

23日 ●デッドフォックス ★カプコン♣5800円（別）
23日 ●アークティック ★ポニーキャニオン♣5500円（別）
23日 ●キテレツ大百科 ★エポック社♣5900円（別）
24日 ●悪魔くん ★バンダイ♣5800円（別）
27日 ●ドラゴンユニット ★アテナ♣5800円（別）

GAME BOY

23日 ●ネメシス ★コナミ♣3500円（込）
23日 ●対局連珠 ★トーワチキ♣2980円（込）

BOOK

28日(水) PCEngine FAN 4月号発売日

26日 ネメシス・スーパーヒントブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円（込）
28日 SUPER魂斗羅・完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円（込）



遅に喝っ!!

ホッホッホッ。毎度おなじみ遅和尚じゃ。今日も元気に喝を入れていこうかのお。

●まず1本目は、3月下旬に発売予定だったサン電子の『なんてったって!!ベースボール』が4月下旬に発売延期。このゲームはかなり前からの常習犯じゃのお。気を入れて喝せねば……。

●そして2本目は、4月に発売予定だったアイレムの『迷宮島』が発売未定に。

フムフム、今回もわりと少なめでワシは嬉しいのお。しかし、ゲームの発売を心待ちにしていたファミマガ読者に代わって、遅和尚から、とびっきりデッカイ喝っ!!

ひとめでわかる!
ファミコン ゲームボーイ 新作ゲ

記号のみかた＝●カセット／■ディスク／♥ディスクカード書き換え／★メーカー名／

発売日未定

FAMICOM

●アーカムの謎（仮称） ★ジャレコ
■アーディス ★アスク講談社 ●Wit's ★アテナ
●エアーウルフ2 ★九娯貿易 ●SDガンダム外伝 ★バンダイ
●KAGE ★ナツメ ●株式道場パートII ★ヘクト
●キャッスルクエスト ★ハドソン
●孔雀王2 ★ポニーキャニオン ●グリッドグラバー ★ジャレコ
●甲子園2 ★ケイ・アミューズメントリース
●コンバットゾーン ★BPS ●坂本龍馬 ★東芝EMI
●ジャックと豆の木 ★アスミック
●じゃじゃ丸撃魔伝 ★ジャレコ ●獣王記 ★アスミック
●白い鷹 ★インダクションプロデュース ●神界 ★東映動画
●装甲騎兵ボトムズ ★ハイスコアメディアワーク
●TITAN ★ソフエル ●大迷路 ★エポック社
●ダンジョン放浪記 ★アスキー
■地理制覇大冒険 ★スコーピオンソフト
●千代の富士の大銀杏 ★フェイス
●帝都大戦 ★ポニーキャニオン
●ドラえもん（仮称） ★エポック社
●ドラゴンファイター ★トーワチキ ■ナイトムーブ ★任天堂
●虹のシルクロード ★ビクター音楽産業
●ニチブツマージャン（仮称） ★日本物産
●日本一の名監督 ★アスミック
●熱血高校大運動会（仮称） ★テクノスジャパン
●熱血野球小僧（仮称） ★テクノスジャパン
●NORTH&SOUTH ★ケムコ
●パズルボーイS'（仮称） ★アトラス
●パチ夫くん3 ★ココナッツジャパン ●ハットリス ★BPS
●ぱられるワールド ★バリエ ●ファンタジー ★クエスト
●BLOCK OUT ★テクノスジャパン
●鳳凰伝説（仮称） ★ヒューマン
■ホワイトカード ★スコーピオンソフト ●迷宮島 ★アイレム
●メタルスレイダーグローリー ★HAL研究所
●ものまね四天王 ★パック・イン・ビデオ ●役満天国 ★任天堂
■歴史大冒険 ★スコーピオンソフト
●忍者クルセイダーズ ★サミー工業

GAME BOY

●石道 ★アスキー ●F-1レース ★任天堂
●魁!!男塾（仮称） ★バンダイ
●四川省 ★アイレム ●将棋（仮称） ★セタ
●大海戦 ★トンキンハウス ●ダイズ ★ケムコ
●ドラゴンスレイヤーI（仮称） ★エポック社
●ネコジャラ物語 ★ケムコ ●パステル（仮称） ★ナツメ
●バルーンファイト ★任天堂
●バルダーダッシュ ★ビクター音楽産業
●バレーボール（仮称） ★セタ
●プロレス ★ヒューマン
●冒険野郎（仮称） ★サミー工業
●ボンバーボーイ ★ハドソン

6月以降

FAMICOM

6月中旬	●チップとデールの大作戦 ★カプコン♣5800円（別）
6月下旬	●ロケットレンジャー ★ケムコ♣6200円（別）
6月下旬	●ピーパータイム ★サンリツ電気♣価格未定
6月未定	●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ★ポニーキャニオン♣6800円（別）
6月未定	●ベースボールファイター ★バップ♣未定
6月未定	●いただきストリート ★アスキー♣6500円（別）
6月未定	●ゲームパーティー ★ココナッツジャパン♣6500円（別）
7月6日	●摩天童子 ★クエスト♣6500円（別）
7月13日	●ダンジョンキッド ★クエスト♣6500円（別）
7月中旬	●SDヒーロー総決戦 ★バンプレスト♣6300円（別）
7月未定	●キャプテン翼II ★テクモ♣未定
7月未定	●水島新司の大甲子園 ★カプコン♣未定
7月未定	●ファイナルミッション ★ナツメ♣未定
7月未定	●宇宙警備隊 ★HAL研究所♣未定
7月未定	●それいけ!甲子園 ★徳間書店♣未定
7月未定	●Might and Magic ★学習研究社♣未定
7月未定	●幻獣創世紀 ★日本物産♣5500円（別）
7月未定	●STED ★ケイ・アミューズメントリース♣5900円（別）
7月未定	●忍者らホイ! ★アスキー♣7800円（別）
7月未定	●ぱたぱたパニック ★バリエ♣5980円（別）
7月未定	●ゴルゴ13 第二章 ★ビック東海♣未定
7月未定	●リトルマジック ★データイースト♣未定
8月未定	●パジャマヒーロー ★カプコン♣未定
9月未定	●ストリートファイター（仮称） ★カプコン♣未定
9月未定	●スーパーチャイニーズ3 ★カルチャーブレーン♣未定
10月未定	●井出洋介名人の実戦麻雀II（仮称） ★カプコン♣未定
11月未定	●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定
12月未定	●シャンカラ ★アイ・ジー・エス♣未定

GAME BOY

6月未定	●カードゲーム ★ココナッツジャパン♣未定
6月未定	●あやかしの城 ★セタ♣3500円（込）
6月未定	●双截龍 ★テクノスジャパン♣未定
6月未定	●モンスタートラック ★バリエ♣3200円（込）
6月未定	●パワーミッション ★バップ♣未定
7月未定	●ゴーストバスターズ2 ★HAL研究所♣3300円（込）
7月未定	●倉庫番II ★ポニーキャニオン♣3090円（込）
7月未定	●ギャザーズ ★ビック東海♣未定
8月未定	●サイドポケット（仮称） ★データイースト♣未定
9月未定	●モンスターメーカー ★ソフエル♣未定
12月未定	●飛龍の拳 ★カルチャーブレーン♣未定



5月

FAMICOM

中旬	●影狼伝説 ★ピクセル♣6200円（別）
25日	●燃えろ!!柔道WARRIORS ★ジャレコ♣5600円（別）
30日(水)	ファミマガVideo 7月号発売日 1980円
下旬	●熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜 ★テクノスジャパン♣5900円（別）
下旬	●ゲートイン ★ケイ・アミューズメントリース♣9800円（別）
未定	●イースII ★ビクター音楽産業♣7500円（別）
未定	●飛龍の拳III ★カルチャーブレーン♣6300円（別）

GAME BOY

中旬	●レッドアリーマー・魔界村外伝 ★カプコン♣3300円（込）
中旬	●コスモタンク ★アトラス♣未定
下旬	●ウルトラマン倶楽部 ★バンダイ♣3300円（込）
未定	●ロックンチェイス ★データイースト♣3300円（込）
未定	●ボクシング ★トンキンハウス♣3000円（込）

遅に喝っ!!（ゲームボーイ編）

今回は特別にスペースが余ったので、ゲームボーイのソフトにも喝を入れてしんぜようかの。
●4月に発売予定だったアイレムの『四川省』が発売未定に。
●6月に発売予定だったナツメの『パステル』がやはり発売未定に。
●3月に発売予定だったケムコの『スヌーピー』が4月下旬に発売延期。
●同じく3月に発売予定だったSNKの『ファニーフィールド』が4月下旬に発売延期。
ホッホッホッ。これだけあると喝の入れようがあるのお。発売日を待っていた読者に代わって、遅和尚から喝じゃ!!


株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344
ララを助けられるのはロロと
キミの知恵だ!
FAMICOM FAMILY
早くも話題! 好評発売中
ファミコン用ROMカセット
ADVENTURES OF
LOLO
アドベンチャーズ オブ ロロ
HAL-A4 標準小売価格 4,900円(税抜)
いま話題のスーパー・パズルゲーム。あのエッガーランドが帰ってきた!ロロが挑む迷宮は空高くそびえる塔の中。行く手をさえぎる手強い魔物たちでいっぱい。
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
HALからスタート!
新しい出発へ、
あのコに
プレゼントしちゃおう!
Fresh Start!
SPRING
ファミコンに夢中!
トリオ・ザ・
にくみきれない66匹のワニに挑戦!

ファミリーコンピュータ Magazine
1990 NO.5 3月9日号
平成2年3月9日発行（通巻98号） 第6巻第5号 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店 編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価390円（本体379円）

雑誌 27712—3/9　© by Tokumasyoten 1990　印刷 凸版印刷　Printed in Japan